99 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • NINTENDO DS • MÓVILES

Nº 225

HOBBY CONSOLAS

Portugal 2,99 €



GUÍA COMPLETA

NO MORE HEROES 2

16 páginas con todos los secretos

AHÓRRATE 5€

Red Dead Redemption

Super Mario Galaxy 2

O TE LAS PIERDAS!

Avalancha e novedades!!

- all of Duty Black Ops
- ttle Big Planet 2
- ro Evolution 2011
- od of War Ghost f Sparta (PSP)
- ledal of Honor
- ane & Lynch 2
- rysis 2...

PREESTRENO

METAL GEAR PEACE WALKER

Snake se reinventa en su gran aventura en PSP

ANÁLISIS EN EXCLUSIVA

SUPER MARIO GALAXY 2

¡Más divertido! ¡Más largo! ¡Una pasada!

Primeras imágenes! ¡Todos los detalles!

GEARS OF WAR 3

Estás preparado para la batalla final?

ER REPORTAJE DE LA NUEVA ENTREGA

sassin´s Creed La Hermandad ¡Ezio se muda a Roma!





EL KIOSKO DE MIC____MIC





KONAMI
"LA PAZ TIENE UN PRECIO: EL SACRIFICIO DE UN HÉROE."
A HIDEO KOJIMA GAME
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
© 2010 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT.
METAL GEAR AND METAL GEAR SOLID ARE TRADEMARKS OR
REGISTERED TRADEMARKS OF KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES . WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM
PSP
PlayStation Portable
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
KONAMI
A LA VENTA
EL 17 DE JUNIO
18
www.pegi.info



SER EL MEJOR JUEGO DEL AÑO PARA PS3
ES EL MAYOR TESORO QUE PODÍAMOS
HABER ENCONTRADO. GRACIAS A LOS LECTORES
DE LA REVISTA HOBBY POR HABERNOS ELEGIDO.
16
www.pegi.info
PlayStation Network
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Uncharted 2: El reino de los ladrones
is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. ©2009 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO
Busca el tesoro y vive tu propia aventura con el mejor juego del año. Derrocha adrenalina en una trepidante carrera contra ladrones, a través de una historia interminable. El enemigo acecha. El peligro te espera. Resuelve un misterio tan grande como su tiempo.
unchartedps3.com
UNCHARTED 2
EL REINO DE LOS LADRONES
Hobby Consolas
PS3
PlayStation 3
SONY

Del Salvaje Oeste al Apocalipsis



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@axelspringer.es

No puedo negar mi predilección por los dos juegos que ocupan nuestras dos portadas este mes. **«Gears of War»** me conquistó desde la primera secuencia: la acción frenética, el ambiente apocalíptico, el protagonismo chulesco de los marines malotes... como muchos de vosotros, estaba esperando ansioso la llegada de la tercera entrega. Y por fin se ha hecho realidad y, como no podía ser de otra forma, en Hobby Consolas os ofrecemos la mejor y más completa información sobre este sensacional juego. Por otro lado, también tenemos una secuela... o quizá solo en el nombre, porque el repaso que le ha dado Rockstar a la franquicia **«Red Dead»** ha logrado que (como decía aquel político) no le reconozca ni la madre que lo parió. A mí me encantan las películas del Oeste, siempre me han fascinado los paisajes polvorientos y desérticos, las personajes de una sola pieza, los particulares códigos de honor, los duelos a muerte... Los creadores de «GTA» han sabido recoger con todo el mimo y el talento que les caracteriza todos esos elementos para mezclarlos con la mecánica de su juego insignia, dando como resultado una obra de proporciones descomunales, un juego inmenso. Tanto, que le hemos dedicado un suplemento especial, en el que incluimos el análisis más exhaustivo y el dossier más completo para que conozcáis y saquéis todo el jugo posible a esta maravilla. Que los disfrutéis.

PD. Gracias de corazón por la efusiva y masiva acogida que habéis hecho tanto a nuestro portal **Hobbynews.es** como a nuestra página de Facebook.

No puedo negar mi predilección por los dos juegos de nuestras portadas



GEARS OF WAR 3 - XBOX 360



RED DEAD REDEMPTION - PS3, XBOX 360

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

¿Quién tiene un casco? Que tenga un buen blindaje, por favor. Lo necesito cuanto antes, porque dentro de poco las balas empezarán a silbar sobre mi cabeza en cuanto encienda la consola. Yo soy un tío pacífico, pero la culpa la tienen los juegos que adelantamos en la sección de noticias: «Crysis 2», «Call of Duty Black Ops», «Medal of Honor»... ¡A cubierto!



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Mi cuenta atrás. CINCO: «Gran Turismo», de una vez por todas. CUATRO: «Socom» jugando con PS Move. TRES: 3DS, la nueva portátil de Nintendo. DOS: «Call of Duty Black Ops» y «Medal of Honor», luchando sin cuartel por el trono de los "shooter" bélicos. UNO: el E3, la feria de videojuegos más importante del mundo, a la vuelta de la esquina.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es

Perdón, gran N. En el curro juego con todo, pero en casa, solo a lo que me apetece. Y llevaba meses sin encender mi Wii. Ningún juego me animaba a usar mi poco tiempo libre en él, teniendo otras consolas. Pensaba que Nintendo se estaba quedando atrás. Y va «Mario Galaxy 2» y me recuerda lo grande que puede ser Wii. Qué equivocado estaba, chicos.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

Síguenos en **facebook**
házte fan en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas

SUMARIO



REPORTAJE

Gears of War 3 libra la última batalla

Visitamos las oficinas de Epic y os traemos información exclusiva sobre este juegazo de Xbox 360.

PÁGINA 46



NOVEDA

En primicia Super Mario Galaxy 2

Hemos sid los primeros e jugar y puntuar l nueva aventur del rey de la plataformas

PÁGINA 76



NOTICIAS

Así será Little Big Planet 2

No os perdáis los primeros detalles sobr una secuela hecha "a nuestra medida"

PÁGINA 20

SUMARIO

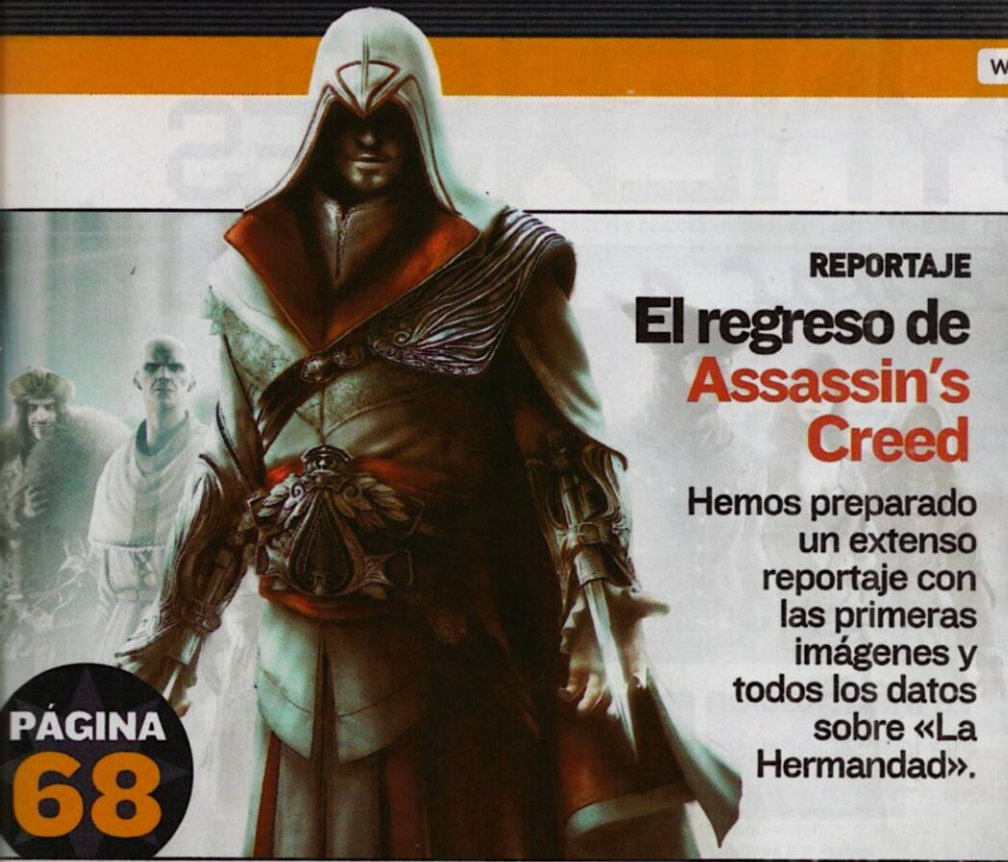
SUSCRíBETE

a Hobby Consolas
y llévate esta bolsa de regalo

www.suscripciones-hobbyconsolas.com

en página 74





REPORTAJE

El regreso de Assassin's Creed

Hemos preparado un extenso reportaje con las primeras imágenes y todos los datos sobre «La Hermandad».

PÁGINA 68

PREESTRENO

Metal Gear Peace Walker se infiltra en nuestra PSP

Lo hemos jugado, y os damos nuestra primera impresión sobre la próxima aventura portátil de Snake.



PÁGINA 56

Pues es bien sencillo: con cualquiera de los accesorios que os enseñamos en esta sección. Tenemos volantes, mandos, pistolas...

112 Zona de Descarga

Juegos "retro" y un montón de niveles adicionales animan nuestras páginas de descargas. Así estaréis al día de todas las novedades que se pueden conseguir por Internet, sea cual sea vuestra consola.

118 Trucos

La mejor selección de secretos, claves y consejos para exprimir a tope los títulos más punteros del momento. ¿Queréis llegar al final de ese juego que tanto se os resiste? ¡Pues venga, corred a nuestra sección!

128 Teléfono Rojo

Yen se ha pasado el mes respondiendo a todas vuestras dudas sobre videojuegos.

136 Planeta Móvil

Los mejores videojuegos también se juegan en nuestros teléfonos móviles.

140 Escaparate

Tenemos estrenos de cine, películas en DVD, música y libros... Y, por supuesto, también os enseñamos el mejor "merchandising" basado en vuestros videojuegos favoritos.

TODOS LOS JUEGOS

¡¡AHÓRRATE UNOS EUROS EN ESTOS JUEGAZOS!!



Mira en la página 123

LOS PERSONAJES INVADEN LA RED SOCIAL

El facebook de los videojuegos

Ahora que hemos puesto en marcha nuestra página en Facebook, se nos ha ocurrido como sería esta red social con los protagonistas de los juegos.

facebook — Crea tu perfil — Configuración — Salir

Hobby Consolas ¡Ya somos más de 2.000 fans! ¡Muchas gracias por vuestro apoyo!
Hace 2 horas borrar

Muro | Información | Fotos | Notas | Foros | +

HOBBY CONSOLAS

Modificar página
Promocionar con un anuncio

Hobby Consolas es la revista de videojuegos más vendida de España.

www.axelspringer.es

www.hobbynews.es

A 25.000 personajes les gusta esto

Cloud Strife, Sack Boy, Marcus Fenix, Ryu, Kratos, Ezio Auditore, Lara Croft, Link, Mac Tavish, Sonic, Jefe Maestro, Tom Nook

Super Mario Bros. Dispuesto a conseguir 240 estrellas, aunque tenga que recorrer la galaxia entera.
Hace 2 horas - Comentar - Me gusta - Promocionar

Bowser Lo llevas claro.
Más te valdría dedicarte al golf, o al tenis, o a las carreras de karts.
: P
Hace 2 horas - Comentar - Me gusta - Promocionar

Yoshi Yoshiiiiiiiiiiiiiiiii
Hace 2 horas - Comentar - Me gusta - Promocionar

Coronel Campbell envió un mensaje a **Solid Snake** a través de **CODEC**

John Marston llevo dos horas esperando al ferrocarril.
Aquí en el Oeste, el transporte público está cada vez peor : (
Hace 3 horas - Comentar - Me gusta - Promocionar

Niko Bellic mira que eres antiguo, con lo fácil que resulta pedir un taxi... o robarlo.
Hace 3 horas - Comentar - Me gusta - Promocionar

Link está en una relación ♥ con **Zelda**

Ryu A la cuarta va la vencida (no cuentan las ediciones "EX", "Super" ni "Alpha").
Cuando pille a M. Bison por banda...
Hace 4 horas - Comentar - Me gusta - Promocionar
A Ken le gusta esto

Publicaciones más antiguas

¿YA ERES FAN DE NUESTRO FACEBOOK?

¿Cómo? ¿Que tienes tu perfil de facebook y aún no eres fan de Hobby Consolas? Pues mira todo lo que te espera en la página de tu revista favorita. Ahora podrás estar al tanto de lo que ocurre en la redacción a cada momento y mandarnos tus sugerencias.

ENTRA EN CONTACTO CON LA REDACCIÓN

MIRA NUESTROS ÁLBUMES DE FOTOS

PARTICIPA EN NUESTRAS SECCIONES

CONOCE A OTROS LECTORES

¡ENTRA EN LA COMUNIDAD HOBBY CONSOLAS!

www.facebook.com/hobbyconsolas

SUBEN

▲ **RED DEAD Y SUPER MARIO GALAXY 2,** dos obras maestras que van a arrasar en nuestras consolas desde este mismo mes. ¡Imprescindibles!



▲ **PRINCE OF PERSIA.** Nuestro héroe se recupera levemente (en el cine y en las consolas) después del tropiezo que supuso la anterior entrega.

▲ **PSP.** La portátil de Sony anima su catálogo con un nuevo «Metal Gear» y los anuncios de «God of War», «Modnation Racers» y el nuevo «Yakuza».

▲ **LOS EDITORES** que permiten hacer nuestros propios juegos, como en «Wario Ware DIY», «Modnation Racers» o el nuevo «Little Big Planet 2».

BAJAN

▼ **LAS DECLARACIONES DE OBAMA** que criticaban a las consolas por "convertir la información en distracción, en lugar de un medio de capacitación".

▼ **LA FALTA DE DOBLAJE** al castellano de juegos de primera línea, como «Red Dead», «Sin and Punishment» o «Alpha Protocol».

▼ **LAS EDICIONES ESPECIALES** que no llegan aquí. Las próximas serán la de «Metal Gear Peace Walker» y la versión con guía de «Demon´s Souls».



▼ **IRON MAN 2** en las consolas. Mucho nos tememos que el hombre de hierro no consigue despegar en los juegos como en el cine.

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

MOLA



@ Que el prota de «Alan Wake» sea clavadito al entrenador del Espanyol, Mauricio Pochettino.

Hombre, pues un aire sí que le da, sí. Sobre todo porque los dos saben de defensa un rato.

@ Que «Red Dead Redemption» esté cada vez más cerca de nuestras salvajes consolas.

¡Y tan cerca! ¡Como que ya lo tienes a la venta! ¡Corre antes de que se agote, contumaz!

@ Lo largo que es «Final Fantasy XIII». ¡Es que no se acaba nunca!

Es más largo que un día sin Paals. Buf, nos estamos superando con los chistes...

@ Vuestro nuevo portal Hobby News. ¡Así podremos estar informados antes de que salga vuestra revista!

Eeeeh, pero no os vayáis a flipar, que la información más completa y tronchante (de partirte la caja, vamos), la vamos a seguir teniendo aquí.

@ Que el nuevo juego «Zombie Panic» sea producto ibérico y le guste tanto a los japos. Si es que siendo colorido y sangriento no se pueden resistir.

Ha faltado que saliera Doraemon y ya los habría vuelto locos del todo.

@ Tener la ed. coleccionista de «Splinter Cell Conviction» y disfrutar del contenido exclusivo, la caja de metal y la figura de Sam Fisher.

¿Y no te has enterado de las gafas de visión nocturna y el traje de neopreno que incluye? Nosotros tampoco, pero... ¿a que molaría un "puñao"?



@ Que mi madre me haya hecho el tapete que veis en esta foto para que mi PS3 no se ensucie.

¡Eso sí es una madre enrollada! Ahora solo te falta un trapito de "petit point" para tapar la Wii y te va a quedar una zona de juegos de lo más coqueta.

NO MOLA



@ Que mientras esté cambiando de juego en la PS3, mi perro se coma el juego que haya en la mesa.

Pues para que aprenda la lección ponle el último «Leisure Suit Larry», que no hay quien se lo trague.

@ Que tengamos que esperar UN MALDITO MES para que nos digáis las respuestas a nuestras preguntas. Pero, ¿esto qué es?

Me alegra que hagas esa pregunta. Esto es... ¡El Sensor!

@ Lo caro que es PlayStation Move. Podían haberse estirado un poquito más.

El que se va a estirar vas a ser tú si quieres realizar todos los movimientos necesarios para superar sus juegos.

@ Que vayan a jubilar la PlayStation 2 para dentro de poco. ¿Por qué? ¿Tan poco dinero sacaban?

Hombre, la Atari 2600 también dio dinero en su momento, pero al final terminaron por pasar el relevo. ¿Diez años de consola no te bastan?

@ Que en la mini-redacción del preestreno de «Naruto Shippuden Ultimate Ninja Heroes 3» pusierais que uno de los Akatsuki se llama Paine cuando es Pain, como "dolor" en inglés.

Tienes razón, se nos ha colado una letra e. ¡Te prometemos por Samehada que no nos volverá a ocurrir!

@ Que mi madre ha cumplido su amenaza de tirar la PS2 por la ventana tras dos años.

Espero que vivieras en una planta baja, porque si no...



@ Que el próximo «Sonic» vaya a ser descargable y por capítulos. ¡Ya está bien eso de "desmontar" los juegos, que no son piezas de Lego!

Así te dura el suspense, como antes de saber que en el último capítulo de "Perdidos" se averigua que... (CENSURADO)



LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Qué os parece la nueva consola Nintendo 3DS?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Si de verdad sale al mercado dicha consola, volverá a ser el boom del mercado de videoconsolas, ya que la imagen 3D es el futuro a corto plazo. Si lo consiguen, enhorabuena a Nintendo.
Jonathan Bortolozzo

■ Espero que sea uno de los primeros pasos en el tema de las pantallas 3D sin requerir gafas, pero todavía es pronto, ya que todav queda mucho por mejorar.
Alejandro Reche

■ Es un avance lógico para es consola que, gracias a sus aplic ciones táctiles, puede tener in nitas aplicaciones si Nintendo l combina con las imágenes en 3 ¡Sería una nueva generación!
Enrique Gutiérrez

Y EL MES QUE VIENE: **¿QUÉ OS PARECE NUESTRO PORTAL HOBBYNEWS.ES**

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS. C/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid. Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



La imagen del mes

TRAVIS TOUCHDOWN SE VUELVE DE CARNE Y HUESO... ¡Y SYLVIA TAMBIÉN!

Con el lanzamiento de «No More Heroes: Desperate Struggle» para Wii, Nintendo montó una fiesta por todo lo alto, en la que no faltó la aparición del mismísimo Travis Touchdown, su carismático protagonista. Como veis, la dura Sylvia Crystal también se paseó por allí pistola en mano. ¡Pero nadie se atrevía a acercarse a ligar con ella!

Lo que dice la prensa...

ABC, 11 de mayo

"«The Hundle Indie Bundle» es un pack de juegos disponible por tiempo limitado que se puede descargar por un miserable céntimo de dólar. A pesar de eso, la cifra de copias pirateadas asciende al veinticinco por ciento del total."

HC: Para que luego los piratas se escuden en que los precios son caros. Encima, el pack ayudaba a varias ONG...

El Periódico, 10 de mayo

"Electronic Arts trasladará el próximo otoño el Monopoly a Xbox 360, Wii y PlayStation 3."

HC: Señores, que ya ha habido varios Monopoly consoleros. Este no va a ser, ni de lejos, el primero.

LA POLÉMICA DEL MES

¿Te gusta que el nuevo Assassin´s repita época?

«Assassin´s Creed: La Hermandad» repetirá protagonista y ambientación. ¿Está bien que lo lancen mientras esperamos la tercera parte?

Sí



Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

En la jugabilidad estará el cambio

Es cierto que para muchos puede ser demasiado pronto para lanzar una continuación de «Assasin´s Creed II» con el mismo protagonista (Ezio) y una ambientación parecida (el Renacimiento), en lugar de esperar a una tercera parte con un nuevo protagonista y una nueva época histórica. Aun así, hay que tener en cuenta que la ciudad va a ser completamente distinta, con lo que jugaremos en un mapeado totalmente nuevo. Pero es que lo que nos debería preocupar a la hora de valorar una continuación no es el lugar o la época en que se ambienta, sino las novedades jugables que tendrá, que serán las que realmente cambien la experiencia de juego. Ahí es donde debemos mirar a la hora de juzgarlo.

¿Es que a alguien le importa jugar montones de «GTA» ambientados en Liberty City? Si la experiencia aporta novedades jugables, habrá merecido mucho la pena esta nueva continuación.

No



Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Que nos den otra ambientación

Reconozco que Ezio Auditore y sus andanzas por Florencia y Venecia en «Assassin´s Creed II» me maravillaron. Ahora bien, me parece que «Assassin's Creed: La hermandad» romperá uno de los encantos de la serie, el de la ambientación. Porque Roma, se quiera o no, ya la vimos al final de la segunda entrega, aunque reducida al Vaticano. Si se hicieron expansiones de zonas sin mucha enjundia, como Forli, ¿por qué no se pensó en algo de más calado y que mereciera la pena, como el Coliseo? Solo espero que el tiempo que están empleando en desarrollar «La Hermandad» no suponga ningún obstáculo que entorpezca el lanzamiento del verdadero «Assassin's Creed 3».

La ambientación es la base de la saga, y esta entrega intermedia la pone en entredicho. Sería mejor ir ya a la revolución francesa, la Inglaterra industrial, alguna ciudad contemporánea...

- Nintendo siempre ha sido una amante y experta de la originalidad y la innovación, como ya demostró con Wii. Viendo el historial de la compañía, deberíamos confiar en su criterio; seguro que esta consola será el no va más.
Enrique Cotero

- Pienso que está bien eso de sacar muchas consolas, pero no creo yo que sacarlas tan seguidamente sea bueno. Aun así, hacerlo quiere decir que Nintendo tiene buenas ideas y las aprovecha bien.
Miguel Ángel Sánchez

- La pregunta del millón es: ¿será más de lo mismo o se estrujarán los programadores el cerebro para aprovechar esta tecnología?
César Iniesta (Madrid)

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas
¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta camiseta junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: José Antonio Ocaña, David Vioque, Iñigo Gascon, Nauzet Guerra, Pedro Solans, Sergio Martínez, Alberto Amaya, Jonathan Bortolozzo, Alejandro Reche, Enrique Gutiérrez, Enroque Cotero, Miguel Angel Sánchez y César Iniesta.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE ABRIL

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	GTA: Episodes from...	(PS3)	-	1
2	Pokémon Plata	(NDS)	3	2
3	Pokémon Oro	(NDS)	4	2
4	God of War III	(PS3)	1	2
5	Monster Hunter Tri	(Wii)	-	1
6	FIFA 10	(PS3)	6	5
7	Wii Fit Plus	(Wii)	-	1
8	New Super Mario Bros	(Wii)	10	2
9	COD: Modern Warfare 2	(PS3)	8	6
10	God of War Collection	(PS3)	-	1



GTA: Ep. from Lyberty City
Los dos capítulos extra de «GTA IV», «The Lost and Damned» y «The Ballad of Gay Tony», están arrasando en ventas en nuestro país. Desde luego, a los usuarios de PS3 parece no haberles importado esperar unos meses para tenerlos.



POKÉMON SOUL SILVER
y «Pokémon Heart Gold» siguen intratables en lo que a ventas se refieren. Estos dos remakes de los clásicos de GameBoy llevan ya dos meses en lo más alto de la lista.



WII FIT PLUS
Se nota que la playa está a la vuelta de la esquina, ya que las ventas del "entrenador personal" de Wii han aumentado considerablemente. ¡A ver si nos quitamos el flotador!

Por consolas

PS3
1. GTA: Episodes from...
2. God of War III
3. FIFA 10
4. Call of Duty MW 2
5. God of War Collection
6. Final Fantasy XIII
7. Moto GP 09/10
8. Battlefield: B.C. 2
9. God of War Trilogía
10. Copa Mundial FIFA 2010

XBOX 360
1. Splinter Cell: Conviction
2. FIFA 10
3. Super Street Fighter IV
4. Battlefield: B.C. 2
5. Final Fantasy XIII
6. Beowulf
7. Assassin´s Creed
8. Assassin´s Creed II
9. Call of Duty MW 2
10. Pro Evoltution 2010

Wii
1. Monster Hunter Tri
2. Wii Fit Plus
3. New Super Mario Bros
4. Mario Kart
5. Wii Sports Resort

NDS
1. Pokémon Plata
2. Pokémon Oro
3. Mario y Luigi: Viaje al...
4. New Super Mario Bros
5. El P. Layton y la Caja...

PSP
1. FIFA 10
2. Invizimals
3. Call of Duty Roads to V.
4. Assassin´s Creed Blood.
5. Avatar

PS2
1. FIFA 10
2. God of War II
3. NFS Carbono
4. Brothers in Arms: Ear...
5. NFS Most Wanted

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 26 de abril al 02 de mayo — Datos cedidos por Media Create

1. Dragon Quest Monsters: Joker 2 (NDS
2. Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP)
3. Super Street Fighter IV (PS3)
4. New Super Mario Bros. Wii (Wii)
5. Super Street Fighter IV (Xbox 360)
6. Mario Kart Wii (Wii)
7. Tomodachi Collection (NDS)
8. Katekyoo Hitman Reborn! DS Fate of... (NDS)
9. NieR Replicant (PS3)
10. Wii Fit Plus (Wii)

En EE.UU.

Del 24 de abril al 01 de mayo — Datos cedidos por VGChartz

1. Super Street Fighter IV (PS3)
2. Super Street Fighter IV (Xbox 360)
3. Wii Sports (Wii
4. Pokémon Heart Gold / Soul Silver (NDS)
5. New Super Mario Bros (Wii)
6. Splinter Cell: Conviction (Xbox 360)
7. Wii Fit Plus (Wii)
8. Monster Hunter Tri (Wii)
9. God of War III (PS3)
10. Record of Agarest War (Xbox 360)

En Gran Bretaña

Del 01 al 08 de mayo — Datos cedidos por ELSPA

1. 2010 FIFA World Cup (PS3, Xbox 360)
2. Just Dance (Wii)
3. Call of Duty Modern Warfare 2 (PS3, Xbox 360)
4. Wii Fit Plus (Wii)
5. Battlefield: Bad Company 2 (PS3, Xbox 360)
6. Super Street Fighter IV (PS3, Xbox 360)
7. Wii Sports Resort (Wii)
8. Splinter Cell: Conviction (Xbox 360)
9. GTA: Episodes from Liberty City (PS3, Xbox 360
10. Just Cause 2 (PS3, Xbox 360)



MGS: PEACE WALKER
Lo último del maestro Kojima está arrasando en Japón. Tanto que incluso las ventas de PSP se han disparado en el país nipón desde la salida del juego.



S. STREET FIGHTER IV
Este arcade de lucha es todo un fenómeno de ventas en EE.UU. Entre PS3 y Xbox 360 han conseguido "colocar" nada menos que 240.000 copias en una semana.



2010 FIFA WORLD CUP
Los británicos parecen muy emocionados con el próximo Mundial y están "dándolo todo" con el simulador de EA. Veremos que pasa si se enfrentan con La Roja.

La cifra

40.000.000 DE XBOX 360 SE HAN VENDIDO EN TODO EL MUNDO DESDE SU LANZAMIENTO EN 2005.



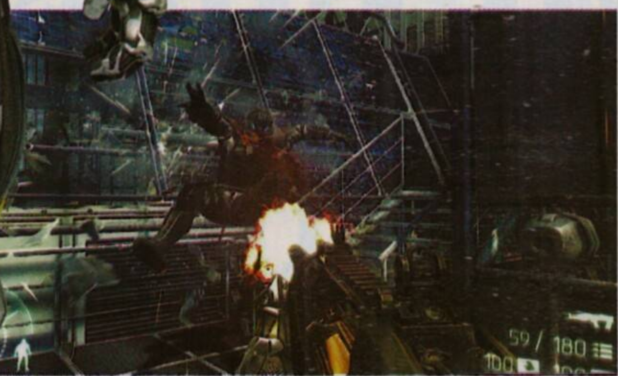
PRIMER VISTAZO – PLAYSTATION 3, XBOX 360

Esta vez la jungla será de asfalto

Os contamos nuestras primeras impresiones de Crysis 2, el próximo gran "shooter", que nos trasladará de la selva del primero a una apocalíptica ciudad de Nueva York.

← NANOSUIT

Este poderoso traje permitirá a nuestro protagonista moverse más rápido, volverse invisible o adquirir una fuerza sobrehumana, entre otras habilidades. Será la clave para dominar los combates.



TENDREMOS LIBERTAD a la hora de elegir cómo afrontamos las situaciones, gracias a los múltiples poderes de nuestro traje.

La secuela de «Crysis», uno de los títulos más laureados de PC, supondrá el estreno de la saga en las consolas. Nathan Camarillo, el productor del título, nos enseñó dos niveles en Londres, y nos contó los detalles de este ambicioso "shoot´em up". **«Crysis 2» nos trasladará a una parcialmente destruida isla de Manhattan,** que habrá sido invadida por alienígenas y ocupada por el ejército de Crynet.

Sobrevivir será todo un reto, pero para lograrlo **tendremos nuestro nanosuit, un traje que nos proporcionará distintos poderes,** a cada cual más espectacular. Habrá dos modos básicos de utilizarlos, como Depredador o como Tanque. El primero se basará en la invisibilidad, la velocidad y los ataques de sigilo, mientras que el segundo confiará en la fuerza bruta y en la mayor potencia de salto.

El escenario de la acción será alucinante, con una recreación de Nueva York como nunca habíamos visto en un videojuego. **El potente motor gráfico permitirá que la ciudad parezca viva,** con multitud de efectos de partículas, fuego, cristales, etc., y con un nivel de detalle sin precedentes. Después de contemplar el nivel visual, la ambientación y las posibilidades jugables de «Crysis 2», os aseguramos que promete ser uno de los bombazos de este año.

ANUNCIO – PS3, XBOX 360, Wii, NDS

Simulando la vida

La tercera entrega de Los Sims llegará a las consolas este otoño.

EA Play ha anunciado que lanzará «Los Sims 3» para todas las consolas de sobremesa y Nintendo DS después del verano. De nuevo crearemos a nuestros sims y controlaremos sus vidas en esta versión del juego de PC, que traerá novedades específicas en cada sistema. Así, en PS3 y Xbox 360 compartiremos nuestro contenido online y en Wii tendremos un modo exclusivo.



NOTICIAS BREVES



GREEN DAY TOCARÁ EN NUESTRAS CONSOLAS

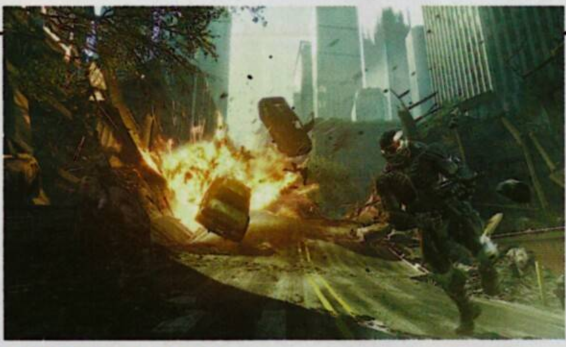
El 11 de junio saldrá en España «Green Day Rockband», un juego musical basado exclusivamente en las canciones del grupo norteamericano. Al igual que hicieron con Los Beatles, los chicos de Harmonix han cuidado al máximo el detalle, y cada uno de los 47 temas incluirá un video específico. Si nos juntamos con amigos podremos tocar la batería, la guitarra, el bajo y cantar.

BUNGIE Y ACTIVISION UNEN SUS FUERZAS

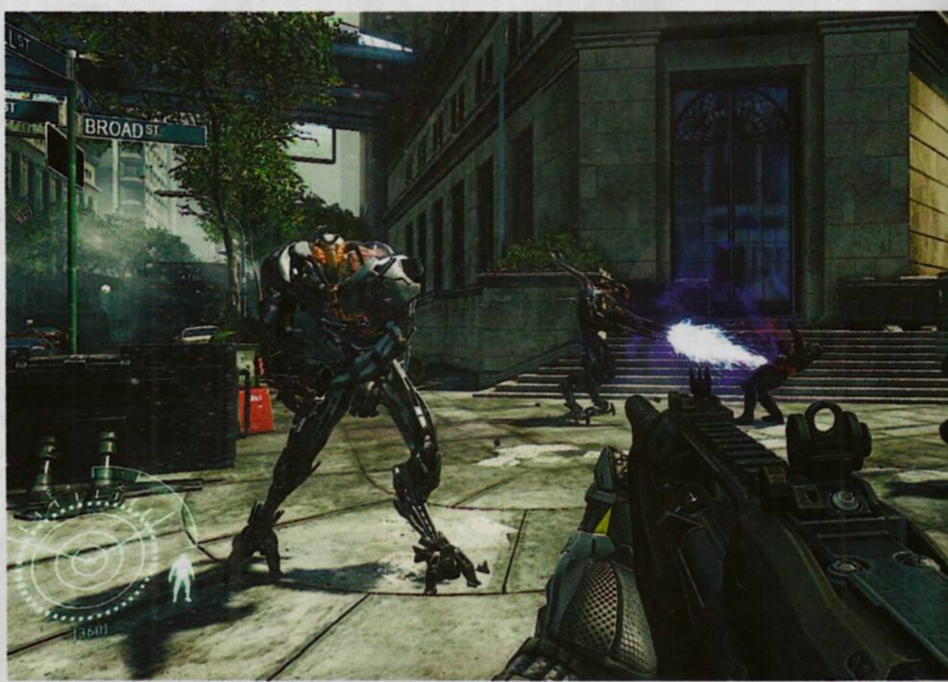
Los creadores de «Halo» y el gigante americano han establecido una alianza por la que Activision distribuirá en exclusiva los títulos de Bungie durante los próximos 10 años. Este acuerdo abre la puerta a que los juegos desarrollados por Bungie sean multiplataforma.

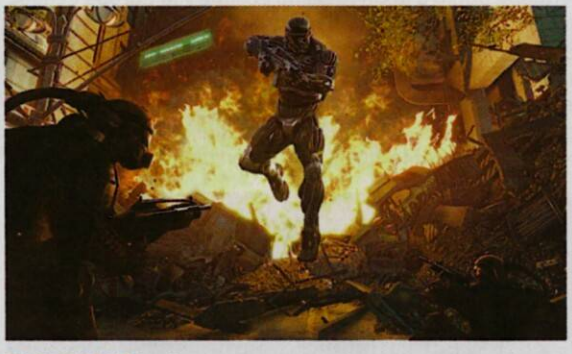
«GOD EATER» LLEGARÁ A LAS PSP ESPAÑOLAS

En 2011 podremos disfrutar del título de acción desarrollado por D3. En él controlaremos a uno de los God Eater



EL APARTADO GRÁFICO pretende superar al de gigantes como «Uncharted 2», «Alan Wake» o «God of War III». Impresionante





EL NANOSUIT hará a nuestro personaje netamente superior a los enemigos normales. Los más grandes son otra historia...

LAS DOS FACCIONES del juego, aliens y ejército de Crynet, combatirán ferozmente entre ellas, y aunque ambos se enfrentarán a nosotros también, nuestros verdaderos enemigos serán los extraterrestres.



LA VERTICALIDAD será una de las claves del juego. Podremos combatir en las calles o bien atacar desde los tejados.



! LA JUNGLA del primer «Crysis» se trasladará a u entorno urbano como seña de identidad, según nos explicó Nathan. La ciuda estará en ruinas, pero la naturalez aflorará en ella.



jóvenes guerreros encargados de defender la Tierra de los Aragami. Contaremos con multitud de armas de todo tipo y recorreremos más de 125 niveles de acción.

UN MONOPOLY DESDE LA CALLE

EA Play ha anunciado el lanzamiento de «Monopoly Streets» en PS3, Xbox 360 y Wii. En él, veremos las calles diseñadas en tres dimensiones y aparecerán los edificios que construyamos en ellas. Además, podremos crear las reglas a nuestro gusto, jugar online y utilizar un Mii o nuestro Avatar.

CONVIÉRTETE EN CAMPEÓN POKÉMON

Este verano arrancará la edición 2010 del Campeonato del Mundo Pokémon. Los entrenadores de cada país competirán por un puesto en la final, que se celebrará en la isla de Hawaii. Si queréis participar, solo tenéis que entrenar fuerte a Oro HeartGold o Plata SoulSilver y entrar en www.eswc.com.

PRIMEROS DATOS – PS3, XBOX 360, Wii, PS2, PSP

¡Ya se prepara la nueva temporada del mejor fútbol!

Konami nos adelanta los cambios revolucionarios que vamos a encontrar en su próximo simulador de fútbol. Dadle la bienvenida a Pro Evolution Soccer 2011.

Las últimas entregas de la saga no contentaron del todo a los fans, así que Konami se ha propuesto **recuperar el dominio del fútbol con «Pro Evolution Soccer 2011»**. El objetivo de la nueva entrega será dar libertad total a los jugadores. Esto se traducirá en una simulación más exigente: **vuelve el control de 360º (en lugar de mover a los jugadores en 8 direcciones) y los regates con el stick derecho.** Para colocar el balón en cualquier punto del campo, contamos con una barra de energía que determinará la fuerza y profundidad de los pases. El apartado gráfico nos sorprenderá con **las nuevas animaciones (más de 1000) realizadas desde cero** para esta ocasión, mientras que se ha detallado aún más el rostro de las principales estrellas. En lo que respecta a licencias y modos de juego, nos aguarda alguna que otra sorpresa. Junto a la Champions League y la Europa League (que ya estaban en las dos últimas entregas) **se ha incluido la Copa Libertadores.** Además tenemos la opción de jugar la **Liga Máster a través de internet o participar en partidos online mejorados.** El doblaje correrá a cargo de Julio Maldonado y Carlos Martínez. Llegará en otoño.



LEO MESSI la estrella del F.C. Barcelona, y uno de los mejores jugadores del mundo, prestará su imagen (y sus movimientos) a la próxima entrega de «Pro Evolution Soccer».

INTERNET ONLINE

Sackboy se hace un hueco en la red

Los simpáticos protagonistas de «Little Big Planet» tienen un nuevo sitio de recreo. Se trata de un área específica de Home (la comunidad online de PS3) que podemos visitar desde el pasado 13 de mayo. Este parque se inauguró para celebrar el anuncio de «Little Big Planet 2» y cuenta con varios minijuegos, entre ellos fotografía, puntería y otro que nos permite crear nuestro propio fondo para la consola.

Naruto crece y se conecta online

Si sois fans de este joven aprendiz de ninja, seguro que le habéis seguido la pista a **«Naruto Ultimate Ninja Storm 2»**, el juego de PS3 y Xbox 360 basado en la saga Shippuden (cuando los personajes son adultos). La buena noticia es la presencia de un modo online que nos permitirá enfrentarnos a jugadores de todo el mundo y participar en un ranking online.

PS3 se actualiza en tres dimensiones

El 3D está en boca de todo el mundo, y desde hace poco, también en nuestra consola. En el último Firmware de PS3 (la versión 3.30) ya se han incluido los archivos necesarios para reproducir juegos en 3D (si tenemos una televisión compatible, claro). La actualización necesaria para ver los Blu-Ray tridimensionales está prevista para dentro de poco.

El online de Wii podría ser de pago

No os asustéis, de momento la conexión de Wii continúa siendo gratuita. Pero en recientes declaraciones, Shigeru Miyamoto (el creador de «Super Mario» y «Zelda») ha manifestado que la plataforma online de Nintendo está mal orquestada y que podría convertirse en un sistema más complejo... previa suscripción de los usuarios.

WEB DE MODA

http://www.youtube.com/watch?v=h2ZXSzaUIBQ&feature=player_embedded#!

Esta vez se trata de un vídeo llamado **"Street Fighter Legacy"** realizado por dos aficionados al juego con bastante talento y efectos especiales. ¡Mejor que la película real!



Otras webs recomendadas:

- www.modnation.com
- www.welcometonobleteam.com
- www.kaneandlynch.com











SIEMBRA EL FUEGO DE LA VENGANZA

Mantén el dedo en el gatillo porque una avalancha de enemigos amenaza en Wii. **Sin and Punishment: Successor of the skies** te transportará a un trepidante mundo, en el que tendrás que esquivar los peligros que salgan a tu paso para contraatacar al enemigo con una auténtica lluvia de fuego hostil. Asóciate con tu compañero o defiende en solitario tu honor empuñando el Wii Zapper. Sólo tú puedes restaurar el orden en una galaxia que ha perdido la cordura.

Corre y dispara como si tu vida dependiera de ello. El día del juicio ha llegado.



Nintendo

www.nintendo.es

PRIMER VISTAZO – PS3

¿Jugar a un juego?, prefiero crearlo.

Os contamos los primeros datos sobre el esperado Little Big Planet 2, la continuación del superventas de Media Molecule que pone a prueba nuestra capacidad creativa.

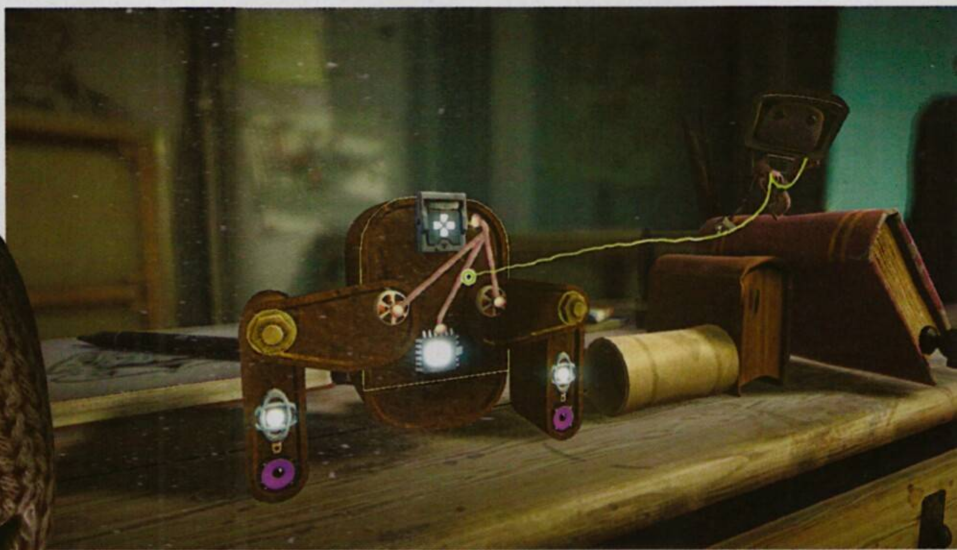
El universo de «Little Big Planet» cuenta en la actualidad con más de 2 millones de niveles creados por usuarios. Aunque siguen apareciendo niveles originales todos los días, Media Molecule nos traerá un buen número de novedades en la segunda parte, que se espera para este año. Por un lado, **los niveles antiguos podrán jugarse con gráficos mejorados** para que no perdamos ninguna de nuestras gloriosas creaciones. También **se mejorará el sistema de búsqueda de niveles,** ya que ahora podremos añadir a nuestra cola de reproducción niveles que hemos visto en Youtube, en un anuncio, a través del móvil, podremos colgar anuncios de nuestros niveles en facebook, etc...

Las novedades en la jugabilidad serán muchas. Por un lado **tendremos un garfio** que nos servirá para agarrarnos a plataformas lejanas. Pero lo mejor llegará en el editor. **Podremos crear sackbots, unas réplicas de nuestro personaje controlados por la IA** del juego, que podrán seguirnos y servir como enemigos. También **mejorarán las cinemáticas, con opciones como incluir voces,** y veremos un nuevo sistema de control de objetos para crear vehículos terrestres, voladores, etc...

SACK BOY

Los simpáticos muñecos de trapo protagonistas de las aventuras de «Little Big Planet» invadirán nuestras PS3 con muchas plataformas y por primera vez también con carreras, juegos de acción...





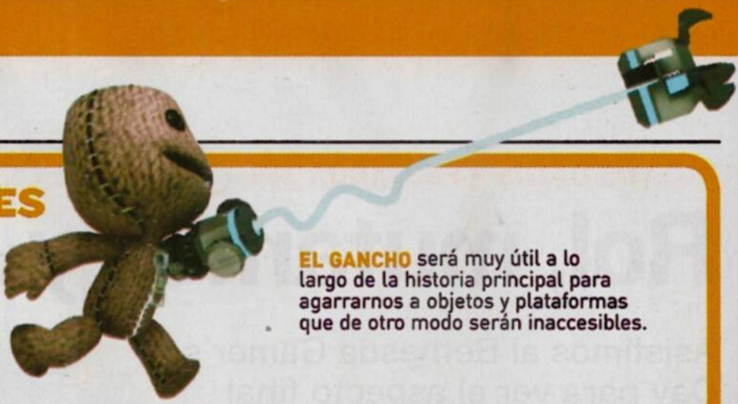
CON UNA SENCILLA HERRAMIENTA podremos convertir cualquier objeto en algo animado asignando la acción correspondiente (andar, usar la bocina...) al botón del mando que elijamos. Una pasada.



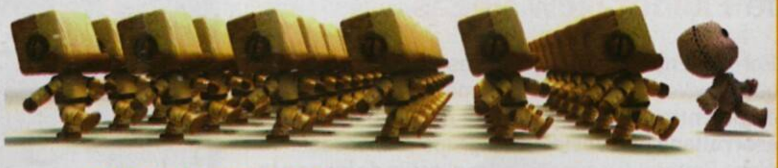
UN MUNDO LLENO DE POSIBILIDADES



CAMBIAR EL COMPORTAMIENTO DE LOS SACKBOTS será una de las nuevas opciones. Podremos hacer que nos amen fervientemente, que anden más o menos despacio, cambiar su tamaño...



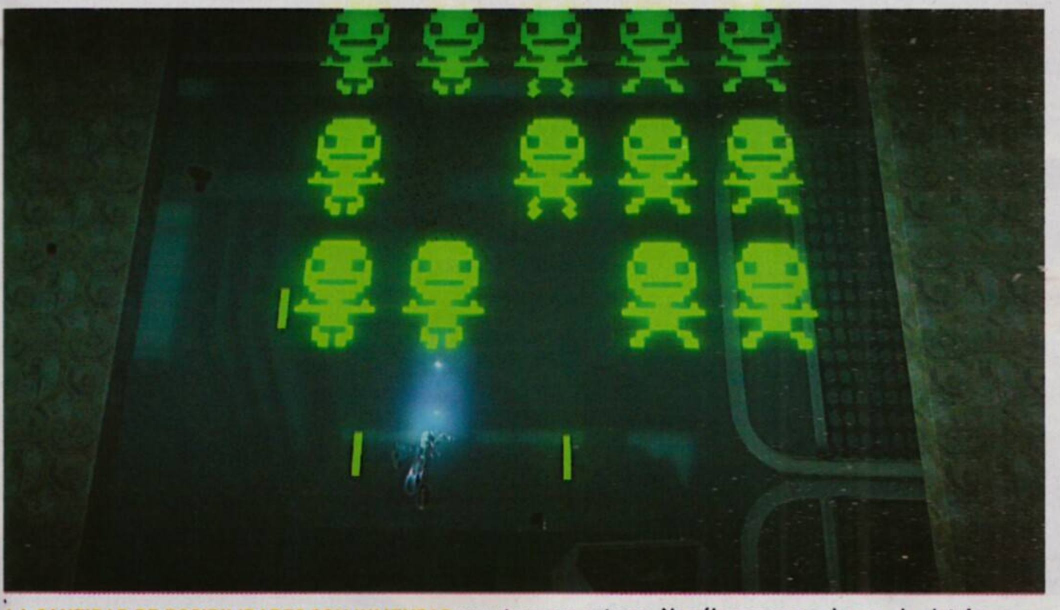
EL GANCHO será muy útil a lo largo de la historia principal para agarrarnos a objetos y plataformas que de otro modo serán inaccesibles.



LA IA DE LOS SACKBOTS nos permitirá convertirlos en enemigos, aliados, personajes a los que rescatar, hacer que nos sigan, etc...



LA CANTIDAD DE VEHÍCULOS que podremos manejar aumentará (sin contar los creemos nosotros). Un buen ejemplo es esta especie de avispa creada con una máquina de afeitar que además puede disparar a lo "shooter".



LA CANTIDAD DE POSIBILIDADES SON INMENSAS en esta nueva entrega. No sólo crearemos juegos de plataformas con facilidad, también de carreras, de acción, jefes finales e incluso shooters al estilo «Space Invaders».

CREA TU PROPIO JUEGO

EL EDITOR ya era una herramienta muy potente con miles de posibilidades: pegatinas, objetos decorativos, paisajes, sonidos, vehículos, personajes... Para esta nueva entrega se añadirán un montón de novedades que nos permitirán crear más fácilmente nuestro tipo de juego. Incluso nos aseguraron que se podrá realizar un juego de rol. La opción que más nos ha llamado la atención es el control remoto de vehículos y personajes.



CON LAS CINEMÁTICAS podremos hacer vídeos para la historia incluso con voces.



EL CONTROL REMOTO es para controlar vehículos sin necesidad de agarrarlos.



LA PERSONALIZACIÓN será la estrella. Animaciones, aspecto... todo es editable.

NUEVOS DATOS – PS3, XBOX 360

Rol, mutantes y... casinos

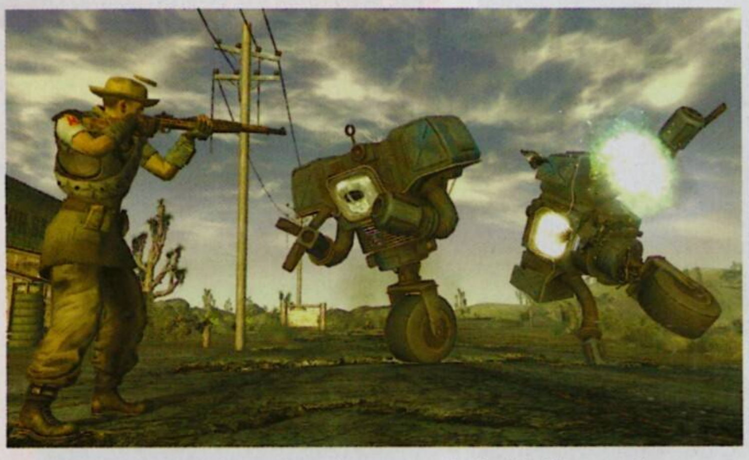
Asistimos al Bethesda Gamer´s Day para ver el aspecto final de Fallout New Vegas.

Por fin hemos visto las primeras imágenes de «Fallout New Vegas» en acción. Como ya sabéis, se trata de una entrega completamente nueva, que ha sido **desarrollada por Obsidian** (el grupo responsable de «Alpha Protocol») y que recupera el **estilo de juego y la ambientación apocalíptica de la tercera parte.**

Aprovechamos el Bethesda Gamer´s Day para arrancarle a sus creadores alguno de sus secretos mejor guardados, como **la presencia de acompañantes, a los que podemos dar órdenes mediante una "rueda".** También nos han confesado que se incluirá un modo "hardcore" para los expertos y que se han recuperado algunas criaturas de «Fallout 2» como el "Fire Gecko". En cuanto al sistema de juego, **mantendrá todos los elementos de la saga** (Pipboy, VATS, libertad de exploración) aunque con un apasionante argumento, que comenzará cuando un doctor nos salva la vida. «New Vegas» saldrá a finales de este año en PS3 y Xbox 360.



LOS ESCENARIOS recrearán la ciudad del juego (y sus alrededores) después de sufrir un holocausto nuclear. Tendremos completa libertad para explorar, en busca de nuevas zonas y objetos especiales.



LA HISTORIA comenzará cuando un doctor nos salva la vida. Nuestra primera misión consistirá en darle su merecido a quienes nos han dejado en ese estado.



LOS ENEMIGOS van a resultar muy familiares a los fans de esta saga. Volverán los mutantes, los necrófagos, los robots... y peligrosas criaturas gigantes.



LOS ENFRENTAMIENTOS mantendrán el clásico esquema de la saga: podremos jugar en primera o en tercera persona, apuntando "a mano" o mediante el V.A.T.S.

EDICIÓN COLECCIONISTA

LOS FANÁTICOS DE «FALLOUT» podrán hacerse con esta edición especial que, además del juego, vendrá cargadita de extras. La caja contiene una baraja de póquer, fichas para apostar, la banda sonora del juego y un libro de bocetos. Como podéis comprobar, conservará el genuino sabor de Las Vegas.





RANGER

El avión en el que viajan estos soldados es derribado mientras sobrevuela una zona montañosa de Afganistán, y ellos tendrán que abrirse paso entre las fuerzas enemigas.

PRIMER VISTAZO – PS3, XBOX 36

En las guerras modernas no se ha perdido el Hono

Ya hemos visto el próximo Medal of Honor, qu nos trasladará hasta la guerra de Afganistár

La II Guerra Mundial ya es historia... también en la saga «Medal of Honor», porque su próxima entrega, que saldrá el 12 de octubre, se apuntará a la moda de los conflictos modernos y nos pondrá en la piel de un Ranger de los EEUU que lucha en los primeros años de la guerra de Afganistán. Nosotros estuvimos en Londres viendo un nivel en el que e pulsábamos a las fuerzas talibanes de un peque pueblo con la ayuda de otros dos compañeros, pa después pedir una ataque aéreo sobre un nido ametralladoras. Sabemos que dispondremos de arsenal a la altura y que conduciremos vehículos.



LOS EFECTOS serán alucinantes, y, por ejemplo, veremos cómo una nube polvo nos inunda tras cada bombardeo.



LA RECREACIÓN DE AFGANISTÁN mostrará fielmente la diversida del país. La estética os recordará a pelis como "En tierra hostil".

EN DESARROLLO – PS3, XBOX 360

Un futuro amenazado por la guerra

Bethesda aprovechó un evento en París para mostrar el progreso de Brink.



Este "shooter" en primera persona de ambientación futurista nos permitirá elegir entre dos bandos en guerra. Tendremos que cumplir objetivos en las misiones junto a otros siete compañeros, que podrán ser humanos o controlados por la máquina. Además, los personajes tendrán varias clases que podremos cambiar cuando queramos. *



NUEVOS DATOS – PS3, XBOX 360

Despachando zombis codo con codo

Capcom ha anunciado un modo cooperativo para Dead Rising 2.



La compañía japonesa aprovechó su gran evento anual, el "Captivate", que este año se celebró en Hawaii, para confirmar los rumores que apuntaban a un modo cooperativo en «Dead Rising 2». Consistirá en la posibilidad de masacrar zombis al lado de un amigo, que se conectará online a nuestra partida y compartirá el progreso que llevemos. ¡Cada vez tenemos más ganas de que llegue septiembre! *



LIMPIAR FORTUNE CITY será más fácil (y divertido) si nos acompaña un amigo. Temblad, muertos vivientes.



NUEVOS DATOS – PS3, XBOX 360

Dos hombres sin ley... en Internet

Ya hemos probado el modo online de Kane & Lynch 2, ¡y es brutal!

Aunque el juego no saldrá hasta el próximo 27 de agosto, ya hemos tenido acceso a los primeros modos multijugador de «Kane & Lynch 2». Esta historia criminal, ambientada en Shanghai, nos permitirá jugar con 8 amigos a modos de lo más original. En "Alianza Frágil" tendremos que llevar a cabo un atraco (con la posibilidad de que cualquiera de nuestro compañeros nos traicione a cambio del botín). En "Poli infiltrado" la tensión será mucho mayor, porque uno de los jugadores, escogido aleatoriamente, luchará del lado de las fuerzas del orden. Estas opciones se completarán, además, con emocionantes batallas por equipos.



EL ESTILO VISUAL es muy arriesgado, y trata de imitar la estética del vídeo digital y las grabaciones por móvil.



ROBOS Y TRAICIONES estarán a la orden del día en este juego de ambientación criminal ambientado en Shanghai.

¡Qué flash!

"Cuando termine el desarrollo de «Gran Turismo 5» estaré aliviado, aunque probablemente también enfadado, porque nunca estoy completamente satisfecho con el trabajo que hago."

K. YAMAUCHI, creador de «Gran Turismo»



ANUNCIO – PS3, XBOX 360 Y PSP

Los saiyans regresan a las consolas

Se anuncian dos nuevos Dragon Ball para este otoño.

Namco Bandai ha desvelado que lanzará «Dragon Ball Z: Tenkaichi Tag Team» para PSP y «Dragon Ball: Raging Blast 2» para PS3 y Xbox 360 después del verano. La mayor novedad de la versión portátil será la posibilidad de disputar batallas entre cuatro jugadores de forma simultánea, via PSP Network. Por otra parte, «Raging Blast 2» incluirá 90 personajes (20 de ellos nuevos) y evolucionará el sistema de combate de su predecesor.



«TENKAICHI TAG TEAM» nos ofrecerá varios modos de juego individuales y un interesante multijugador con cuatro guerreros peleando a la vez.

en voz baja

por javier abad



→Bueno amigos, veo que no falta nadie, así que empiezo a disparar rumores ya mismo, que con el E3 a la vuelta de la esquina la cosa está que arde. Un ejemplo: muchos apuestan a que en la feria de Los Angeles **Sony desvelará PSP 2.**

→La lista de posibles **juegos para Xbox 360 compatibles con Natal** también crece como la espuma. Por un lado se habla nada menos que de un **«Metal Gear».** Por otro, del próximo **«Ghost Recon: Future Soldier»,** que podría controlarse con el mando en la mano izquierda para movernos usando el joystick, mientras que el brazo derecho quedaría libre para hacer otras acciones con nuestros gestos.

→En las oficinas de Activision han tenido unos días ajetreados registrando **títulos que nos dan pistas sobre futuros «Call of Duty».** Os los paso, y vosotros me decís qué os parece el aire "futurista" que desprenden: «CoD: Future Warfare», «CoD: Advanced Warfare», «CoD: Space Warfare» y «CoD: Secret Warfare».

→Y para terminar, os dejo una "perla" de Yoshinori Ono, productor de «Street Fighter IV». Hablando sobre como ensanchar el público objetivo de sus juegos, ha dicho que una forma de captar fans sería hacerlos pasar antes por un **«Street Fighter Fit» compatible con los sensores de movimiento** de PS3, 360 o Wii. ¿Os lo imagináis?



STREET FIGHTER podría ponernos en forma imitando movimientos como los de Chun-Li.



ANUNCIO – PSP

El dios de la guerra otra vez en portátil

God of War: Ghost of Sparta narrará, a finales de año, el pasado de Kratos.

Tras el éxito de su primera aparición en PSP, el dios de la guerra hará otra vez de las suyas en «God of War: Ghost of Sparta». El juego continuará el argumento donde lo dejó «Chains of Olympus», por lo que será una precuela de las entregas "mayores". Así, la historia ahondará en el desgraciado pasado de Kratos antes de su ascenso al Olimpo, con detalles sobre su tatuaje, su cicatriz o el destino de su familia. La dinámica será la ya sabida: arrasar a las criaturas mitológicas más bestiales. Aún no hay fecha de salida oficial, pero se espera que llegue a finales de año.



LAS CRIATURAS MITOLÓGICAS aguardan el regreso de Kratos, que volverá a tirar de las armas más brutales para acabar con sus vidas.



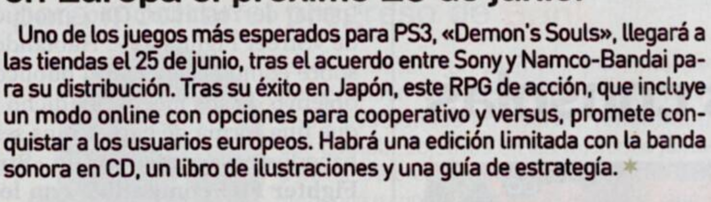
LA HISTORIA será una continuación de lo ya visto en «Chains of Olympus» e indagará en los entresijos del pasado del protagonista.

LANZAMIENTO – PS3

Acaba con el alma de los demonios...

Demon's Souls aterrizará por fin en Europa el próximo 25 de junio.

Uno de los juegos más esperados para PS3, «Demon's Souls», llegará a las tiendas el 25 de junio, tras el acuerdo entre Sony y Namco-Bandai para su distribución. Tras su éxito en Japón, este RPG de acción, que incluye un modo online con opciones para cooperativo y versus, promete conquistar a los usuarios europeos. Habrá una edición limitada con la banda sonora en CD, un libro de ilustraciones y una guía de estrategia.



PRÓXIMOS LANZAMIENTOS – DSi

¡DSi también tendrá su héroe espartano!

Gameloft lleva a DSiWare Hero of Sparta, un juego que arrasó en iPhone.

A falta de Kratos, los fans de la mitología griega pueden ponerse en la piel de otro guerrero espartano en Nintendo DSi: Argos. «Hero of Sparta» es un juego de acción al estilo «God of War» que sólo se puede comprar en el servicio de descargas de la portátil por 800 Nintendo Points. Eso sí, promete un salto de calidad en DSiWare, con un motor completamente 3D, combos y 'quick time events' para acabar con los enemigos. Argos puede usar cuatro armas blancas con diferente fuerza y velocidad e incluso magias. En la aventura, de unas cinco horas, viajamos desde las playas de Grecia hasta el mismo Inframundo enfrentándonos desde minotauros o cíclopes hasta llegar a los mismos Dioses.



ARGOS DESAFIARÁ AL OLIMPO y se enfrentará a todo tipo de criaturas.



DESCUBRE TU PODER
AFRONTA TU DESTINO
PRINCE OF PERSIA
LAS ARENAS OLVIDADAS
16
www.pegi.info
UBISOFT
PS3
XBOX 360 XBOX LIVE
PC DVD ROM
Wii
PSP
NINTENDO DS

¿Sabes qué...

juego ha batido el record Guiness del producto de entrenimiento más exitoso de todos los tiempos?

RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE >>

PRIMEROS DATOS – PS3, XBOX 360, Wii

La guerra fría se calienta con pólvora

Call of Duty Black Ops trasladará el mejor "shooter" subjetivo a los años sesenta.

Ya tiene fecha; el próximo **«Call of Duty» desembarcará el 9 de noviembre en nuestras consolas.** Esta séptima entrega está siendo desarrollada por Treyarch (el mismo equipo de programación que se encargó de «Call of Duty 3» y «CoD World at War») y estará ambientada a finales de los años sesenta, aprovechando las operaciones encubiertas que se llevaron a cabo durante la guerra fría. Por el momento ya se han desvelado algunos detalles interesantes, como **la posibilidad de tripular aviones SR 71 Blackbird, viajar en helicópteros UH Huey** o utilizar armas de lo más variado, desde una ballesta o el cuchillo (para eliminaciones silenciosas) a un sofisticado Steyr AUG o el fusil de asalto Sig 552.

Los escenarios que se han mostrado en el primer trailer corresponden a dos zonas muy diferentes: una aldea rusa, en **los montes Urales y las típicas junglas tropicales de Vietnam,** aunque es de esperar que el juego nos traslade también a sudamérica o Afganistán. El modo multijugador, que será uno de los principales atractivos de este título, nos sorprenderá con **un modo cooperativo para 4 jugadores, además de los clásicos "versus" con un sistema de rangos** y puntos de experiencia. En cuanto a las mejoras técnicas, sólo se sabe que el juego **utilizará el mismo motor gráfico de «Modern Warfare 2»** (también la versión de Wii) con algunas mejoras en la física y en los efectos de iluminación. *



LA ACCIÓN estará situada en diferentes puntos del globo, durante los años 60. Podremos usar armas muy variadas, desde una ballesta a un fusil Sig 552.



EL MODO MULTIJUGADOR será brutal. Además de los legendarios modos "versus" (con sistema de rangos) incluirá cooperativo para cuatro jugadores.

ANUNCIO – PLAYSTATION 3, XBOX 360

Vuelve el conflicto entre universos

El anuncio de Marvel vs Capcom 3 ha hecho las delicias de los fans.

Capcom ha desvelado que está desarrollando la próxima entrega de una de sus sagas más queridas por el público. «Marvel vs Capcom 3» será un arcade de lucha que combinará personajes de los cómics de Marvel, como Lobezno, Deadpool o Iron Man, con protagonistas de otros videojuegos de Capcom, como Chris Redfield, Ryu o Morrigan. Aunque de momento sólo se ha mostrado un trailer, se puede adivinar un estilo visual muy inspirado en el comic y unos combates frenéticos. *



PRIMER VISTAZO – PLAYSTATION 3, XBOX 360

La pesadilla espacial aún no ha terminado

El productor de Dead Space 2 nos contó cómo va a ser esta esperada secuela.

Si el Isaac pensaba que se había librado de todos los monstruosos aliens en «Dead Space», estába equivocado. Vuestra revista favorita ha estado en Londres para ver la segunda parte, que llevará al protagonista a una estación minera donde volverá a vivir una auténtica pesadilla. Pero está vez estará más preparado, porque contará con nuevas armas y con una Kinesis mejorada, que le permitirá usar elementos del escenario (o incluso partes del cuerpo de los aliens) como armas para empalar a los enemigos. También podrá destruir ventanas para crear un vacio que se llevará a todos los bichos que estén en la habitación. *



A VECES ISAAC se quitará el casco y hablará, con lo que podremos verle la cara. Así, nos encontraremos con un personaje más maduro y complejo.

¡Call of Duty MW2!

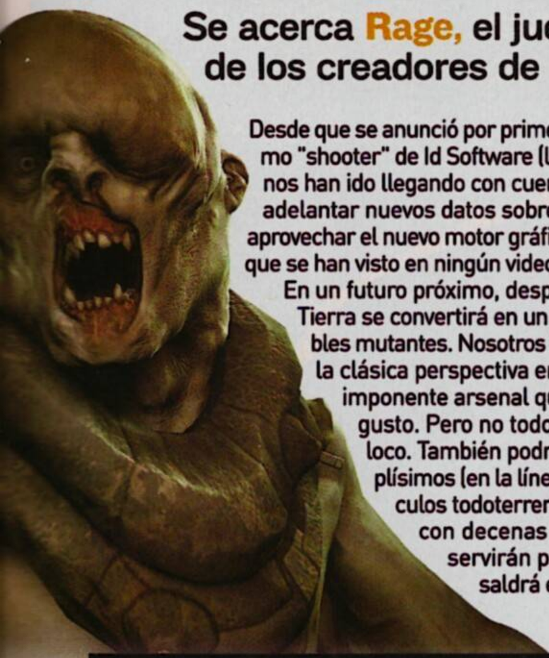


Su recaudación el primer día (401 millones de $) superó los 310 mill. de «GTA IV».

NUEVOS DATOS – PS3, XBOX 360

Vive el apocalipsis en primera persona

Se acerca Rage, el juego más terrorífico de los creadores de ‹Doom› y ‹Quake›.



Desde que se anunció por primera vez en 2007, los detalles del próximo "shooter" de Id Software (los creadores de «Doom» o «Quake») nos han ido llegando con cuentagotas. Ahora, por fin, os podemos adelantar nuevos datos sobre este juego, que será el primero en aprovechar el nuevo motor gráfico Id Tech 5, uno de los más potentes que se han visto en ningún videojuego.

En un futuro próximo, después del impacto de un meteorito, la Tierra se convertirá en un lugar desértico y habitado por horribles mutantes. Nosotros tendremos que ir dándoles caza (bajo la clásica perspectiva en primera persona) armados con un imponente arsenal que podremos personalizar a nuestro gusto. Pero no todo el juego consistirá en disparar a lo loco. También podremos explorar unos escenarios amplísimos (en la línea de «Fallout 3») pilotando unos vehículos todoterreno que van armados, o entretenernos con decenas de misiones secundarias, que nos servirán para ganar mejores objetos. «Rage» saldrá en PS3 y Xbox 360 en 2011. *





EL APARTADO VISUAL será escalofriante, merced al uso del motor gráfico Id Tech 5, que pone en pantalla unas texturas de mayor resolución.

PRIMEROS DATOS – PS3, XBOX 360

Caída libre sobre ruedas

Apretad los dientes y lanzaos a las carreras todoterreno de Nail´d.

Deep Silver será la encargada de ponernos los nervios a flor de piel con «Nail´d», un juego de carreras en que saltos y rampas con una inclinación de más de 70º serán los auténticos protagonistas. Este título nos pondrá al volante de distintos tipos de vehículos 4X4, que competirán por 16 circuitos ambientados en el parque natural de Yosemite, el Mediterráneo, la cordillera de los Andes o el desierto de Arizona. «Nail´d» contará además con un completo multijugador online para 12 amigos y con un editor para personalizar los vehículos. *



LAS PENDIENTES de más de 70º de inclinación van a disparar nuestro nivel de adrenalina. Será mejor que os pongáis casco antes de participar en la carrera.

FUTUROS LANZAMIEN

Los juegos más potentes para los próximos meses



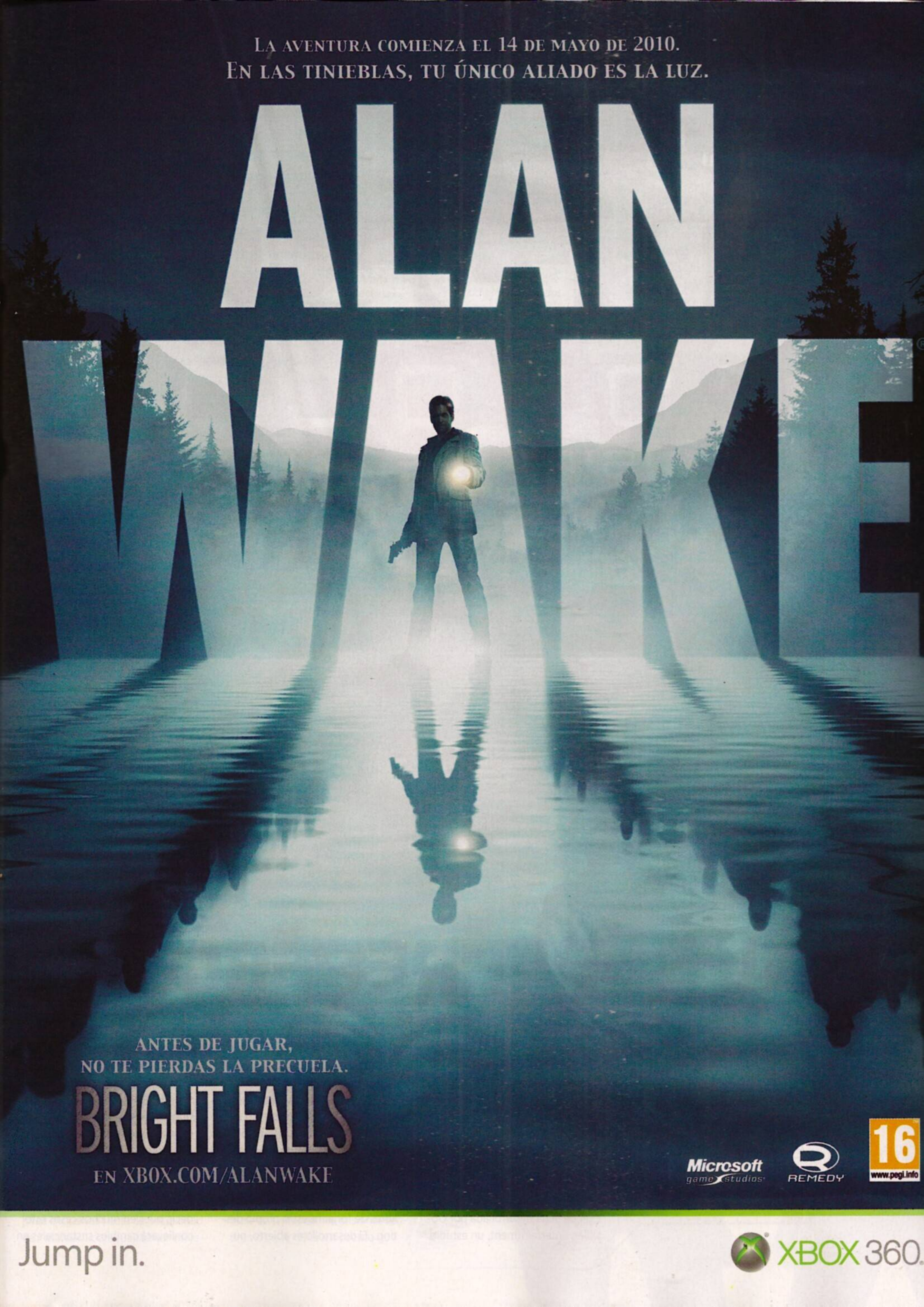
SUPER MARIO GALAXY 2

EL FONTANERO MÁS FAMOSO de la galaxia volverá a protagonizar un juego de plataformas en 3D para Wii. Se estrena el próximo 12 de junio.

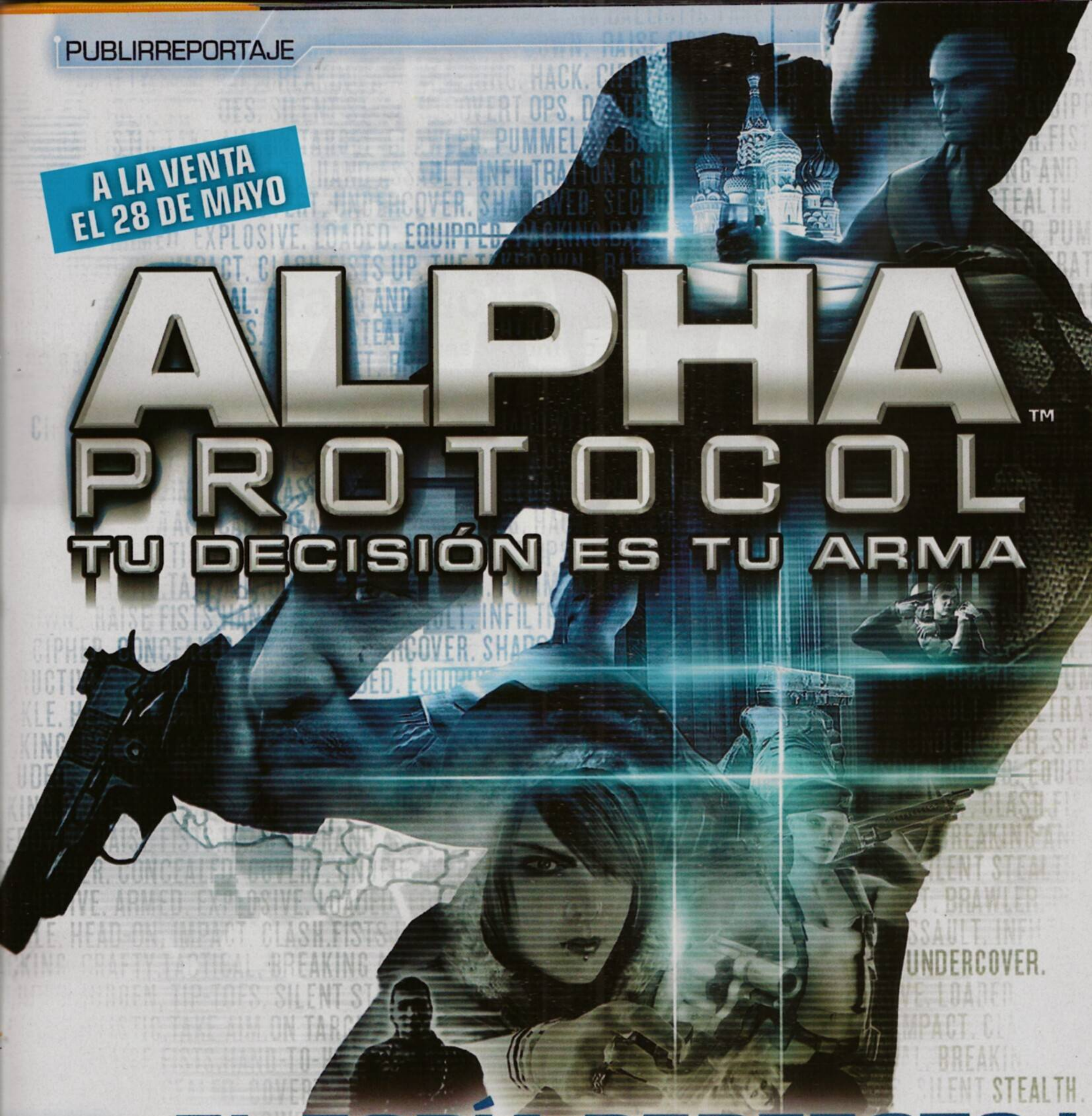
JUEGO	CONSOLA	GÉNERO	FECHA
Naughty Bear	PS3, Xbox 360	Acción	3 de junio
RUSE	PS3, Xbox 360	Acción	3 de junio
Super Mario Galaxy 2	Wii	Plataformas	12 de junio
Metal Gear Solic PW	PSP	Aventura	17 de junio
Shrek Felices para...	PS3, Xbox 360, Wii	Acción	18 de junio
Champions Online	PS3	Rol	25 de junio
Demon´s Souls	PS3	Rol	25 de junio
Lego Harry Potter	PS3, Xbox 360, Wii	Aventura	25 de junio
Transformers: Guerra por...	PS3, Xbox 360, Wii	Acción	25 de junio
Full Metal Alchemist	PSP	Acción	30 de junio
Dragon Ball Origins 2	DS	Rol	2 de julio
Metroid Other M	Wii	Aventura	Verano
Kane & Lynch 2	PS3, Xbox 360	Acción	27 de agosto
Mafia II	PS3, Xbox 360	Aventura	27 de agosto
Dead Rising 2	PS3, Xbox 360	Aventura	10 septiembre
Quantum Theory	PS3, Xbox 360	Acción	30 de septiembr

P Precio reducido ★ NUEVA FECHA

NOTA: Las fechas que aparecen en esta lista son las que nos han proporcionado las distribuidoras hasta el cierre de este número. Los posibles cambios que puedan sufrir en las próximas semanas serán convenientemente actualizados en el siguiente número de la revista.



La aventura comienza el 14 de mayo de 2010.
En las tinieblas, tu único aliado es la luz.
ALAN WAKE
Antes de jugar,
no te pierdas la precuela.
BRIGHT FALLS
en XBOX.COM/ALANWAKE
Microsoft game studios
REMEDY
16
www.pegi.info
Jump in.
XBOX 360

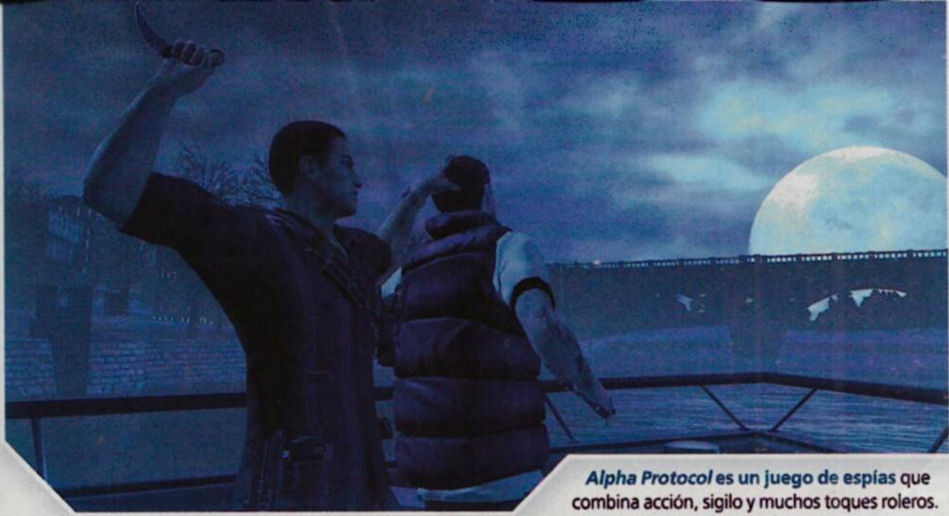


EL ESPÍA PERFECTO L

Los responsables de *Neverwinter Nights 2* nos sorprenden ahora con un juego de espionaje que mezcla con maestría la acción con lo mejor del rol.

Imagina un juego de acción y espionaje al estilo *Splinter Cell* o *Syphon Filter*, con una historia digna de una peli de James Bond y un desarrollo abierto en el que nuestras decisiones tuvieran sus consecuencias en la trama. Molaría ¿verdad? Pues deja de imaginar, porque ya ha llegado. Su nombre es *Alpha Protocol* y es una producción de Sega desarrollada por Obsidian Entertainment, un estudio de prestigio, con éxitos en su currículum de la talla del grandioso *Neverwinter Nights 2* para PC.

En *Alpha Protocol* asumimos el papel de Michael Thorton, un agente encubierto que deberá desenredar una oscura conspiración. Ya desde la primera misión descubriremos que algo "no huele bien" y a partir de ahí, seremos libres de forjar nuestro propio destino. El desarrollo es abierto, pudiendo elegir casi desde el princi pio la zona de operaciones y, dentro de ella, el orden de las m siones. Pero lo mejor de todo es que cada decisión tiene sus cons cuencias. Nos explicamos. En el transcurso de las misiones podre mos entablar conversaciones co distintos personajes. Y mucho c dado con lo que decidimos hace decir, pues en muchos casos esto conllevará cambios sustanciales

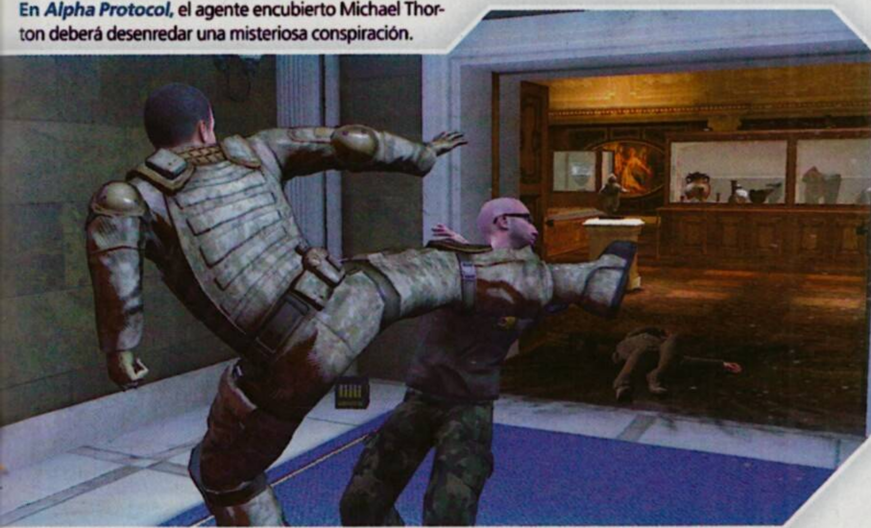


Alpha Protocol es un juego de espías que combina acción, sigilo y muchos toques roleros.



En los intensos combates podemos manejar muchas armas. Y también podemos pelear cuerpo a cuerpo si las cosas se ponen feas...

En *Alpha Protocol*, el agente encubierto Michael Thorton deberá desenredar una misteriosa conspiración.



OBSIDIAN
entertainment

UN ESTUDIO DE GRAN PRESTIGIO

El estudio californiano Obsidian Entertainment es un auténtico experto en juegos de rol. En sus filas cuenta con reputados profesionales con muchos años de experiencia. Y en su "currículum" sólo hay éxitos, como *Star Wars: Knights of the Old Republic 2* (más conocido como *KOTOR2*) y el grandioso juego de rol de PC *Neverwinter Nights 2* (y sus expansiones). Hasta *Alpha Protocol* no han trabajado para ninguna consola de Sony. Y en otoño nos espera otro bombazo suyo: *Fallout New Vegas.*

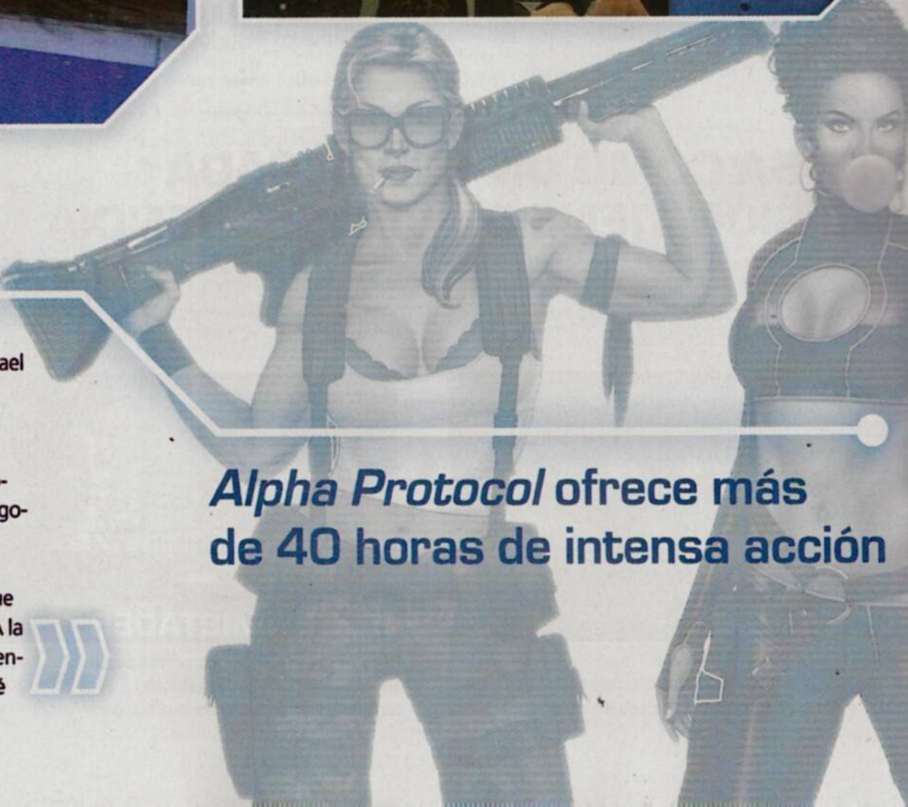


NEVERWINTER NIGHTS 2



EGA A PS3

la línea argumental de la trama. Las posibilidades son amplísimas (incluyendo la posibilidad de eliminar personajes clave de la trama), dando lugar a más de 30 finales distintos. Y además, según lo que les digamos les caeremos mejor o peor. Y acumulando puntos con determinados personajes también obtendremos ventajas, desde mejoras exclusivas hasta la posibilidad de "intimar" con guapísimas mujeres (si lo hace James Bond, Michael Thorton no va a ser menos). Aunque la acción es la reina del desarrollo, *Alpha Protocol* tiene muchos otros toques roleros. Podemos crearnos a nuestro protagonista a nuestro antojo con todo lujo de detalles: su aspecto, su equipo, sus armas... Y ojo porque esto también será importante. A la hora de planificar las misiones tendremos que tener en cuenta qué



Alpha Protocol **ofrece más de 40 horas de intensa acción**



Las mayoría de las misiones se pueden encarar desde el sigilo o desde la acción pura y dura.

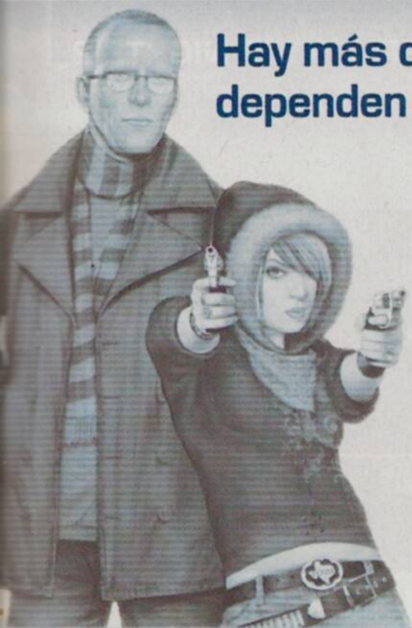


Podemos modificar el aspecto de nuestro protagonista y mejorar sus atributos y su armamento.



Como si fuéramos James Bond, tendremos que viajar por el mundo realizando misiones en lugares como Arabia Saudí, Rusia, Taipei o Roma.





Hay más de 30 finales que dependen de tus decisiones.

equipo llevaremos, ya que no es lo mismo asaltar una base militar, que infiltrarnos en un complejo para instalar micrófonos ocultos o una cita informal con una confidente en una cafetería en Roma en pleno día.
Y es que otra de las virtudes de *Alpha Protocol* es la posibilidad de encarar la inmensa mayoría de las misiones desde el sigilo o desde la acción pura y dura. Algo que se agradece por la variedad de situaciones que nos encontraremos. De nosotros dependerá si entramos "a saco" armados hasta los dientes o si preferimos actuar desde las sombras, evitando los sistemas de alarma y acabando con los enemigos silenciosamente y por la espalda. Podremos alternar los distintos estilos de juego a nuestro gusto e incluso ahorrar balas gracias a la elocuencia si damos con la clave en ciertas conversaciones. ¡Una pasada!
Y con la experiencia que ganemos en las misiones accederemos a nuevas habilidades, que nos permitirá especializarnos (Comando, Espía, Ingeniero o Agente) según prefiramos la acción directa, el sigilo, ventajas a la hora de manejar dispositivos o gadgets o una mezcla.
Todo ello da lugar a un desarrollo frenético con más de 40 horas de intensa acción. Además, como cada decisión tiene su consecuencia y ofrece múltiples variables, *Alpha Protocol* es muy rejugable.
¿Quieres vivir una inolvidable aventura de espías en la que, además de ser el protagonista, tienes en tus manos el devenir de la historia? Pues no faltes a la cita con Michael Thorton y su *Alpha Protocol* el día 28 de mayo.

PIENSA COMO UN ESPÍA: CADA DECISIÓN TIENE SU CONSECUENCIA

Una de las mayores virtudes de *Alpha Protocol* es la libertad que nos deja a la hora de decidir nuestros próximos pasos. Y no sólo el orden de las misiones. Tendremos muchas conversaciones con otros personajes. En función de la respuesta cambiará nuestra relación con ellos y la línea argumental (con más de 30 finales).



ELIGE MISIÓN

¿Prefieres viajar a Roma, Taipei o Rusia? Puedes elegir el orden y en cada lugar habrá varias misiones (de nosotros dependerá cuál hacemos primero). Incluso podemos alternarlas.



ELIGE AMISTADES

En las conversaciones con otros personajes podemos ser amables, sarcásticos, profesionales... Según lo que digamos forjaremos simpatías (o no) que nos darán acceso a ventajas.



ELIGE VIDA O MUERTE

Las decisiones más críticas son las que tienen que ver con si decidimos eliminar a un personaje o no, ya que repercute directamente en la trama. ¿De quién te fiarás y de quién no?

ELIGE TU FORMA DE JUGAR

Aunque es un juego que ofrece intensa acción, *Alpha Protocol* tiene muchos toques roleros. Uno de ellos es la posibilidad de especializar a nuestro protagonista. Llegado a un punto del juego, podremos elegir entre cuatro especialidades muy distintas (aunque si nos arrepentimos siempre podremos volver atrás): Espía (un maestro del sigilo), Ingeniero (experto en dispositivos), Comando (un "tanque" andante) y Agente (una equilibrada mezcla de todos ellos, pero sin profundizar). Piensa en la forma de jugar que más te gusta y elige en consecuencia, ya que la mayoría de las misiones se pueden realizar de varias formas. Y usa los puntos de experiencia con sabiduría para lograr habilidades exclusivas en consonancia con tu tipo de personaje en las misiones. ¡Construye un espía perfecto a tu medida!

ESPÍA



Si lo tuyo es el sigilo, hazte espía. Muévete silenciosamente en la oscuridad, espera tu momento y elimina a los enemigos uno a uno, evitando los sistemas de alarma. Especializándote en esta clase, tendrás este tipo de habilidades.



El espía está especializado en la evasión y en acabar con los enemigos desde la sombra.



Evita las cámaras de seguridad y acaba con los enemigos antes de que den la alarma.



Entre sus habilidades exclusivas tenemos Pisada Silenciosa, para andar sin hacer ruido.

AGENTE



Es el más equilibrado y variado, ya que te permite elegir las habilidades que más te gusten de cada tipo. Por eso, el agente es capaz de salir airoso de cualquier situación, aunque tenga que emplear métodos poco ortodoxos. Selecciona Agente para elegir tus habilidades especializadas.



El Agente elige sus habilidades especializadas, "buscándose la vida" de mil formas...



El Agente es un "todoterreno": lo mismo se disfraza que maneja armas automáticas...



Es el más equilibrado, no se especializa en nada pero sabe un "poquito de todo".

COMANDO



Si la discreción no va contigo y quieres "ir a saco" en las misiones, Comando debe ser tu elección. Es un experto en armas automáticas y armamento pesado, además de poder aguantar más impactos gracias a su mayor resistencia.



El Comando se especializa en armas automáticas y en resistencia y condición física.



Usa tu potente arsenal y tus puños y confía en tu resistencia y armaduras para aguantar.



Podrás potenciar tus armas con mejoras para ganar en daño, precisión, estabilidad...

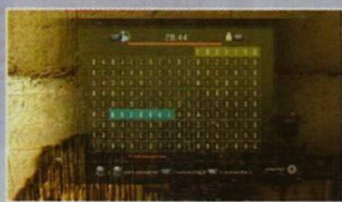
INGENIERO



Es experto en gadgets y en la elaboración de explosivos. Sus conocimientos en electrónica hacen que maneje como nadie todo tipo de dispositivos, lo que nos da ventaja a la hora de piratear y desactivar alarmas.



El ingeniero es un experto en electrónica, en el manejo de dispositivos y en explosivos.



La destreza a la hora de piratear sistemas informáticos es una de sus virtudes.



Maneja gadgets como silenciadores o un modulador de voz que confunde al enemigo.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

El esperado regreso de Super Mario

■ En portada: Super Mario Galaxy 2. Descubre en un super-reportaje las 10 razones que lo convierten en el mejor juego de plataformas de la historia. ¡Los expertos de Nintendo Acción ya lo han jugado a fondo!

■ Póster Monster Hunter Tri. Dos imágenes espectaculares del juego de rol y acción más potente del momento. Digno de estar colgado en la pared del cuarto de los mejores cazadores .

■ Análisis de No More Heroes 2 de Wii. Descubre por qué a los chicos de NA les parece el mejor juego para adultos de su consola. Ah, y también se analizan otros bombazos como Sin & Punishment o Prince of Persia.

■ ¡Pokémon Blanco y Negro estalla en la revista Pokémon! Descubre todos los datos de la quinta generación de Pokémon, que llegará a Japón a finales de año.



→ PLAYMANÍA

Bienvenido al salvaje oeste, forastero

■ Viaja al Lejano Oeste con Red Dead Redemption. Lo nuevo de Rockstar traslada toda la magia de los GTA al salvaje oeste, y en PlayManía te lo cuentan todo sobre esta apasionante aventura.

■ ¡Vuelve Metal Gear! Descubre los últimos detalles sobre Peace Walker, una aventura tan espectacular y completa que no parece de PSP.

■ Los juegos de rol que vienen. Descubre cómo serán los próximos éxitos de Bethesda: Fallout New Vegas y Hunted. Además de sus prometedores "shooters" Brink y Rage.

■ Los mejores análisis. Además de Red Dead Redemption, comentan también Lost Planet 2, Skate 3, Alpha Protocol, ModNation Racers o el sorprendente Split/Second...

■ Los mejores sandbox: repasan las mejores aventuras en mundos abiertos de PS3, para que sepas cuál es la que mejor se adapta a tus gustos.

■ Y de regalo... Un CD cargado de contenido que podrás disfrutar directamente en tu PS3: desde vídeos de los últimos juegos, a fondos de escritorio. Tutoriales para que saques más partido a tu consola, guías completas (como las de Episodes from Liberty City o Just Cause 2) reviews de PS3 y PSP...



→ E-GIRL

Así es el juego de Demi Lovato

■ Reportaje "El videojuego de Sunny entre estrellas": El juego de la serie de Demi Lovato llega a tu consola. Así que prepárate para vivir como los protagonistas, moverte por los escenarios de la tele... Además, te contamos un montón de secretos de tu serie favorita.



■ Reportaje "Seguridad en la Red". Consejos para navegar... ¡sin que te tomen el pelo!

■ Internet: Las mejores webs y blogs de tus libros favoritos. Descubre los "sites" de tus historias favoritas ¡y alucina!

■ Videojuegos: Han preparado un reportaje con los mejores videojuegos. Y no te pierdas, las últimas novedades: Kilari Mi amigo Na, Wario Ware Do It yourself, Lips I love 80... ¡y muchos más!

■ Y de regalo, unas limas y las pegatinas más chulas para decorar tus uñas.

→ MICROMANÍA

¡Número especial, 25º Aniversario!

■ Micromanía cumple 25 años y quiere celebrarlo contigo. Este mes tienes una revista repleta de recuerdos, pero con toda la actualidad para tu PC.

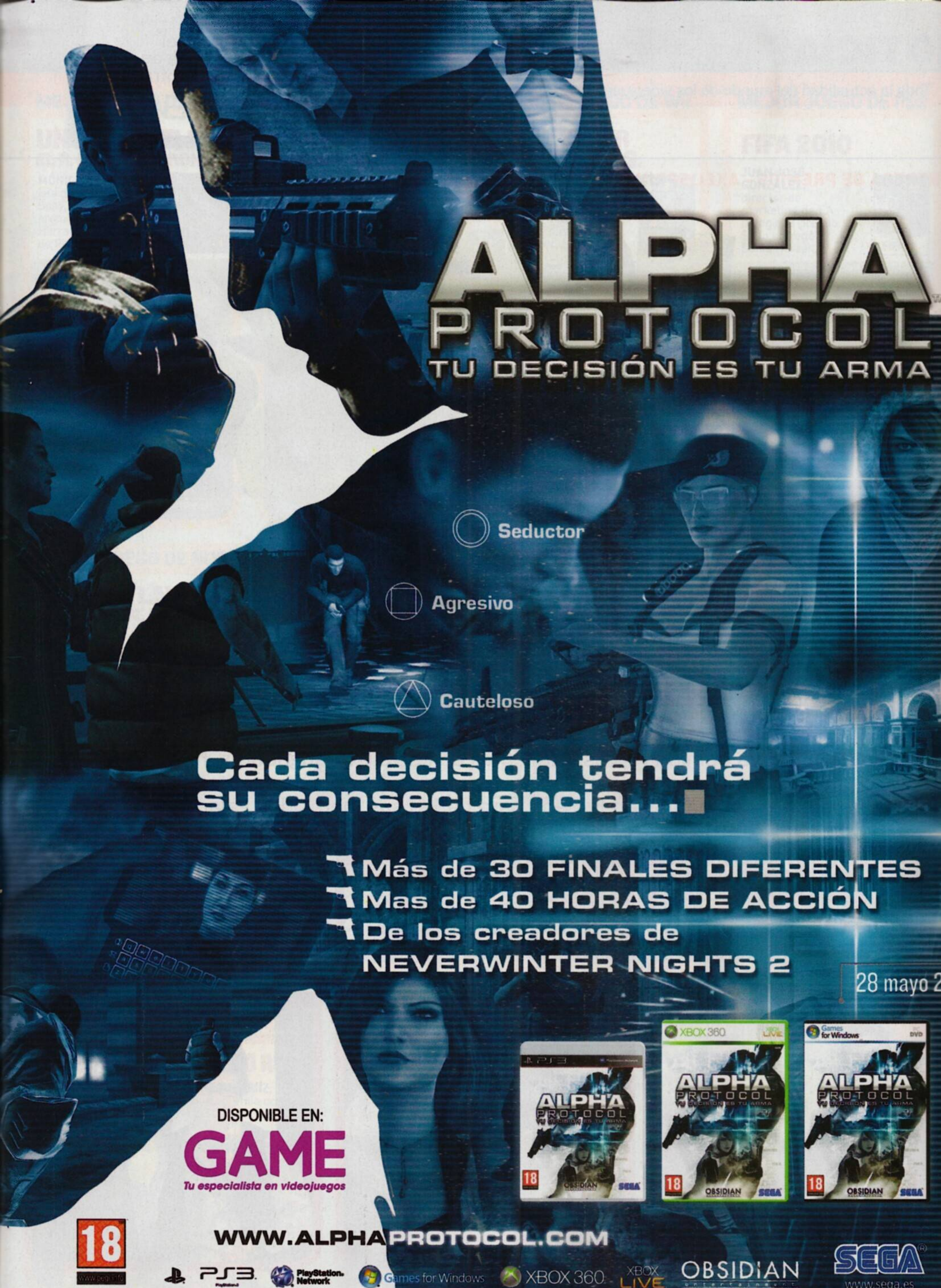
■ En review, los análisis de juegos tan esperados como Splinter Cell: Conviction.

■ También encontrarás avances de Drakensang 2, Alpha Protocol y ArcaniA, que continúa la célebre serie de rol, Gothic.

■ Y si quieres dar guerra, prepárate para una comparativa con los mejores juegos bélicos de acción y estrategia.

■ Además, un DVD, repleto de historia, con tres clasicazos: Command & Conquer, Red Alert y Tiberian Sun.





ALPHA PROTOCOL
TU DECISIÓN ES TU ARMA
Seductor
Agresivo
Cauteloso
Cada decisión tendrá su consecuencia...
Más de 30 FINALES DIFERENTES
Mas de 40 HORAS DE ACCIÓN
De los creadores de NEVERWINTER NIGHTS 2
28 mayo 2
DISPONIBLE EN:
GAME
Tu especialista en videojuegos
18
WWW.ALPHAPROTOCOL.COM
PS3
PlayStation Network
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
OBSIDIAN
SEGA
www.sega.es

Si quieres ver el video-reportaje de este evento, entra en HOBBYNEWS.es

ENTREGA DE PREMIOS - AXEL SPRINGER



Este año, la entrega de los Hobby Premios tuvo lugar en el museo Reina Sofía, el marco ideal para reconocer el trabajo de los artistas que crearon los mejores juegos de 2009. Los lectores de las revistas de nuestra editorial, cuya opinión representa a más de 1.300.000 jugadores, hicieron de jueces con sus votos, y nosotros reunimos a los representantes de las principales compañías en España para darles sus merecidos galardones.

MEJOR JUEGO ABSOLUTO

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2



CARLOS POMBO, director general de Activision-Blizzard, junto a Amalio Gómez, publisher del área de videojuegos de Axel Springer.



MEJOR COMPAÑÍA

SONY

MARÍA JESÚS LÓPEZ, directora de negocio de Sony, recogió este galardón y aprovechó su presencia en el escenario para expresar su agradecimiento a todos los votantes.



MEJOR CONSOLA

PLAYSTATION 3



DE NUEVO MARÍA JESÚS LÓPEZ, que aparece aquí junto a Amalio Gómez, subió a recoger el premio a la consola.



MEJOR JUEGO DE PS3

UNCHARTED 2: EL R. DE LOS LADRONES

MÓNICA REVILLA, jefa de prensa de Sony, posa con el premio junto a Sonia Herranz, la directora de PlayManía.





MEJOR JUEGO DE XB 360

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

FERNANDA DELGADO, directora de marketing de Activision-Blizzard, y Javier Abad, nuestro subdirector.





MEJOR JUEGO DE Wii

NEW SUPER MARIO BROS.

ERNESTO FERNÁNDEZ MAQUIEIRA, product manager de Nintendo, junto a Juan Carlos García, director de Nintendo Acción.





MEJOR JUEGO DE PS2

FIFA 2010

JUAN JOSÉ GONZÁLEZ, director de marketing de EA, recogió el premio. Se lo entregó Sonia Herranz.





MEJOR JUEGO DE NDS

EL PROF. LAYTON Y LA CAJA DE PANDORA

PEDRO BOUZA, product manager de Nintendo, se puso así de contento al recibir este premio.





MEJOR JUEGO DE PSP

GRAN TURISMO

MÓNICA REVILLA de nuevo subió a recoger este premio, que le entregó también nuestra compañera Sonia Herranz.





MEJOR JUEGO DE PC

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

MÓNICA GARCÍA, product manager de Activision-Blizzard, con el premio que le dio Paco Delgado, de MicroManía.





PREMIO ESPECIAL E-Girl

STYLE BOUTIQUE

PEDRO BOUZA volvió al escenario para recoger este premio, que le entregó Cristina Fernández, la directora de E-Girl.





PREMIOS ESPECIALES

25 ANIVERSARIO MICROMANÍA

PABLO CRESPO Y PABLO RUIZ

PABLO CRESPO, de Game, y **PABLO RUIZ,** de FX Interactive, tras recibir su premio con Cristina Fernández, la directora de Micromanía.



PREMIO DE LA REDACCIÓN

LIDIA PITZALIS

LA JEFA DE PRENSA DE MICROSOFT se llevó este año nuestro reconocimiento por su excelente trabajo. ¡Enhorabuena Lidia!



TRAYECTORIA PROFESIONAL

OSCAR DEL MORAL

EL DIRECTOR DE MARKETING DE KOCH MEDIA es un veterano del sector que ha pasado por otras compañías como Electronic Arts o Microsoft. ¡Su premio es muy merecido!



Así transcurrió la gran fiesta de los videojuegos

En el evento hubo tiempo para todo: discursos, entrevistas, premios... ¡y hasta para comer! Eso sí, el buen ambiente duró de principio a fin.



MAMEN PERERA, directora general de Axel Springer España, tomó la palabra antes de comenzar la ceremonia de entrega.



MÁS DE 100 INVITADOS asistieron a los Hobby Premios. Como veis, siguieron atentamente el discurso d Amalio Gómez, que aprovechó la ocasión para presentar en sociedad nuestra web Hobbynews.es.





TAMBIÉN LO GRABAMOS EN VÍDEO para elaborar un reportaje que ya podéis ver en Hobbynews.es. Aquí tenéis a Dani haciendo entrevistas micrófono en ristre.



MERCEDES GÓMEZ (DERECHA) Y BORJA DE ALTOLAGUIRRE, de Konami, posan para la posteridad junto a Mónica Marín, nuestra directora de publicidad.





VANESSA CARRERA (E-GIRL) Y MANUEL DEL CAMPO, nuestro director, hicieron de maestros de ceremonias durante la entrega de premios. ¿A que se les da bien?



MÓNICA REVILLA Y JAVIER BORREGO, de Sony, a su llegada al evento.



EL EQUIPO DE UBISOFT tampoco se perdió esta cita anual con los Hobby Premios.



FOTO DE GRUPO

1. Vanessa Carrera (E-Girl).
2. Ernesto F. Maquieira (Nintendo).
3. Paco Delgado (Micromanía).
4. Pablo Crespo (Game).
5. Pedro Bouza (Nintendo).
6. Sonia Herranz (PlayManía).
7. Cristina Fernández (Axel Springer).
8. Mónica García (Activision-Blizzard).
9. Pablo Ruiz (FX Interactive).
10. Javier Borrego (Sony).
11. Juan José González (EA).
12. M. Jesús López (Sony).
13. Oscar del Moral (Koch Media).
14. Mónica Revilla (Sony).
15. Lidia Pitzalis (Microsoft).
16. Amalio Gómez (Axel Springer).
17. Fernanda Delgado (Activision-Blizzard).
18. Manuel del Campo (Hobby Consolas).
19. Alberto Martín (Activision-Blizzard).
20. Carlos Pombo (Activision-Blizzard).



LA COMIDA que siguió al acto sirvió para cambiar impresiones sobre el sector.



EL BUEN ROLLO prevaleció entre los asistentes de las distintas compañías.



EL MUSEO REINA SOFÍA fue un lugar de reunión perfecto para los responsables de las compañías de videojuegos. Sin su trabajo, nuestra vida sería muy aburrida...



aquí Tokio

por christophe kagotani

→ Saludos desde Japón, donde el panorama "jugable" está que arde. Por un lado, acaba de celebrarse la feria de recreativas AOU Show, **en la que pude jugar al nuevo «Metal Gear Arcade»**. Hoy os traigo la información más completa de este «Metal» en 3 dimensiones.

→ Sega ha anunciado **un nuevo capítulo de la saga «Yakuza», pero esta vez para PSP.** El juego tendrá un nuevo protagonista, llamado Tatsuya Ukyou, un nuevo sistema de combate, y se desarrollará en la ciudad de las anteriores entregas. En Japón saldrá en septiembre.

→ Tengo nueva información sobre **«Gran Turismo 5»**, porque Yamauchi, su creador, ha dicho que ya **se encuentra al 90% de su desarrollo.** Los rumores apuntan a que podría ponerse a la venta el próximo octubre, y que tendrá opciones 3D.

→ Satoru Iwata, presidente de Nintendo, **ha desvelado nuevos datos sobre la consola 3DS:** por lo visto, también será posible desactivar el efecto 3D y jugar a la manera tradicional.

→ Como despedida os dejo una foto de **la presentación de «Sengoku Basara 3»**, la nueva entrega para PS3 y Wii de una de las franquicias que más éxito cosecha por aquí. ¡Sayonara!



Sengoku Basara 3 llevará sus batallas masivas a PlayStation 3 y también a Wii.



LA MÁQUINA se pudo probar en el pasado AOU Show (la feria arcade más popular de Japón). Los gráficos se ven en tres dimensiones y tiene sonido digital 5.1. ¡Qué pasada!

■ ACCIÓN ■ KONAMI ■ Lanzamiento: **Verano** (Japón) / **Sin confirmar** (España)

INFILTRACIÓN TRIDIMENSIONAL

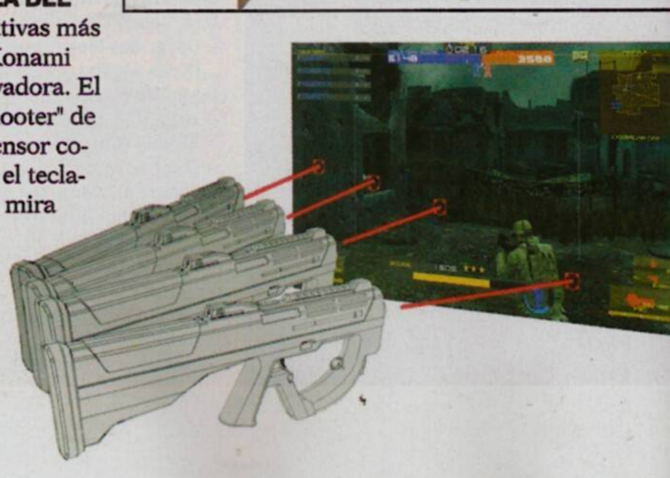
METAL GEAR ARCADE

Snake siempre ha utilizado la tecnología más puntera. ¡Esta vez se infiltra con una pistola de luz y unas gafas en 3D!



LOS CONTROLES
Tecnología punta

PARA CONVERTIRSE EN LA ESTRELLA DEL ÚLTIMO AOU SHOW (la feria de recreativas más importante de Japón), la máquina de Konami ha mostrado una tecnología muy innovadora. El control del juego está basado en los "shooter" de PC: para desplazarnos utilizamos un sensor colocado sobre unas gafas, como si fuera el teclado, mientras que movemos el punto de mira apuntando con un fusil infrarrojo. Disparamos con el gatillo, y los botones para saltar, agacharse y avanzar están distribuidos por la empuñadura. Para no liarnos, el juego comienza con un pequeño tutorial. *







ASÍ ES EL DESARROLLO

Acción y sigilo en tres dimensiones

EL JUEGO ESTÁ BASADO EN «METAL GEAR ONLINE» (el modo multijugador de «MGS4» para PS3). Podemos editar a nuestro personaje, ya que el propio Snake no está disponible, escoger armas y gadgets, y lanzarnos a combatir, en tercera persona, en unos escenarios muy abiertos. Para guardar nuestra configuración (ya que hay más de 80 objetos disponibles) contamos con una tarjeta IC, lo que también nos permite mejorar nuestras habilidades como si fuera un juego de rol. Gracias al uso de las gafas, la inmersión es total. *







EL MODO MULTIJUGADOR

Batallas online para ocho jugadores

EL MUEBLE ORIGINAL CUENTA CON CUATRO CABINAS conectadas entre sí. Sin embargo, «Metal Gear Arcade» también se puede conectar a Internet para reproducir partidas de 8 jugadores (por equipos o "todos contra todos") y para participar en un ranking mundial. Las funciones online también permitirán actualizar la máquina con nuevos objetos y escenarios, o convocar eventos especiales, como los fines de semana con doble puntuación. Por el momento, Konami no ha confirmado todas las funciones que incluirá la versión definitiva, aunque serán muy similares a las de su "hermano" de PlayStation 3. *

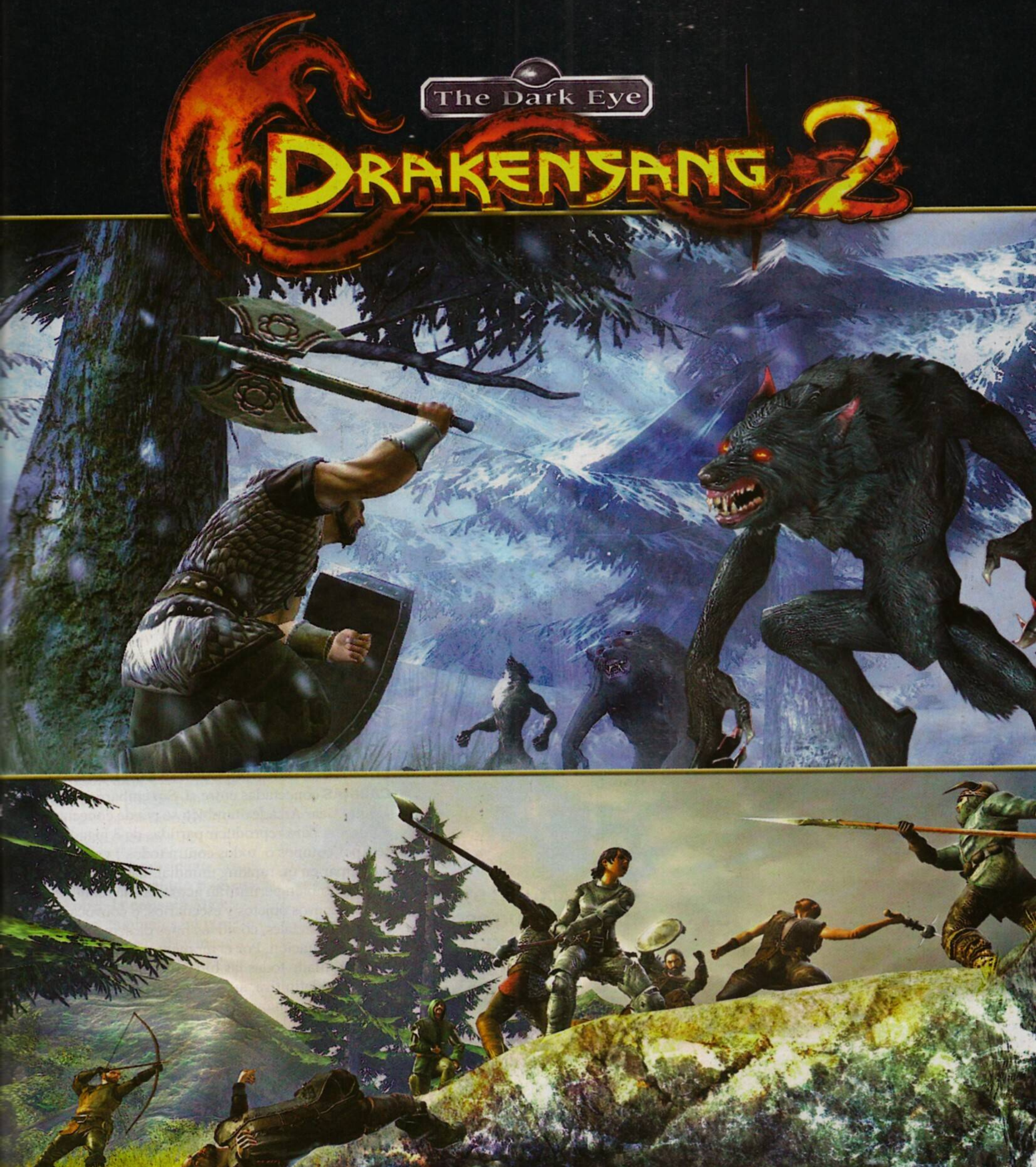
« GRACIAS A LA PISTOLA DE LUZ, LAS GAFAS 3D Y EL SONIDO 5.1, LA INMERSIÓN EN EL JUEGO ES TOTAL »



HIDEO KOJIMA, UN TIPO OCUPADO

EL CREADOR DE «METAL GEAR» se encuentra inmerso en distintos proyectos. Además de dar los últimos retoques a esta recreativa, está a punto de lanzar «Metal Gear Solid Peace Walker» para PSP y se encuentra supervisando «Rising» para PS3 y Xbox 360. La colaboración de Hideo Kojima también es fundamental en el desarrollo del próximo «Castlevania Lords of Shadow», del equipo español Mercury Steam.




The Dark Eye
Drakensang 2



LO QUE DEBES SABER

- **¿Qué es?** La tercera (y, por ahora, última) parte de la saga de acción «Gears of War».
- **¿Cuándo saldrá?** El 8 de abril de 2011
- **¿Para qué consolas?** En exclusiva para Xbox 360. Es una de sus sagas estrella.

¡EXCLUSIVA!

MARCUS Y SUS SOLDADOS SE PREPARAN PARA LA BATALLA FINAL

GEARS OF WAR 3

Nuestra raza ha caído. Como vimos en el espectacular ‹Gears of War 2›, los humanos lucharon a muerte contra los locust... y perdieron. Ahora, solo unos pocos, con Marcus Fenix a la cabeza, están dispuestos a luchar por la supervivencia. Esto es ‹Gears of War 3› y nosotros ya lo sabemos todo sobre él.





LOS DRUDGE serán los lambent más básicos. Estos monstruos irán como locos a por nosotros. Ojo, podrán mutar en versiones más bestias si no les disparamos bien.

Nada tiene que ver con los arrasados escenarios de «Gears of War» el apacible y frondoso lugar donde tiene su base Epic Games, la desarrolladora de esta saga. En sus oficinas de Carolina del Norte han gestado títulos como «Unreal Tournament» o «Shadow Complex», pero su niño mimado de los últimos años ha sido la historia de Marcus. Con «Gears 3» quieren poner fin a este arco argumental (lo que no quiere decir que no vaya a haber otro título inspirado en este universo en un futuro) y lo harán a lo grande. El 15 de abril visitamos estas oficinas, y sus desarrolladores -con Cliff Bleszinski a la cabeza- nos mostraron todos sus detalles.

→**LA HISTORIA** arranca 18 meses después del final de «Gears of War 2». Tras el hundimiento de Jacinto (la última ciudad humana), nuestra raza ha sido casi aniquilada. Los humanos que no estaban protegidos han sido convertidos en dantescas estatuas de ceniza. Los que han sobrevivido vagan por el planeta en busca de cobijo y ni siquiera sigue en pie el gobierno. El Escuadrón Delta es un recuerdo del pasado, pero ni Marcus ni sus compañeros se niegan a rendirse. Desde la isla de Raven´s Nest han organizado una pequeña resistencia y se proponen dar con el paradero de Adam (el padre de Marcus), el cual dejó un misterioso mensaje de radio al final de «Gears 2». Al grupo de soldados de las otras dos entregas se unirán en el campo de batalla otros conocidos, como Anya o Jace. Y, en mitad de la refriega, los lambent (una versión deformada de los locust) deciden arrasar con todo.

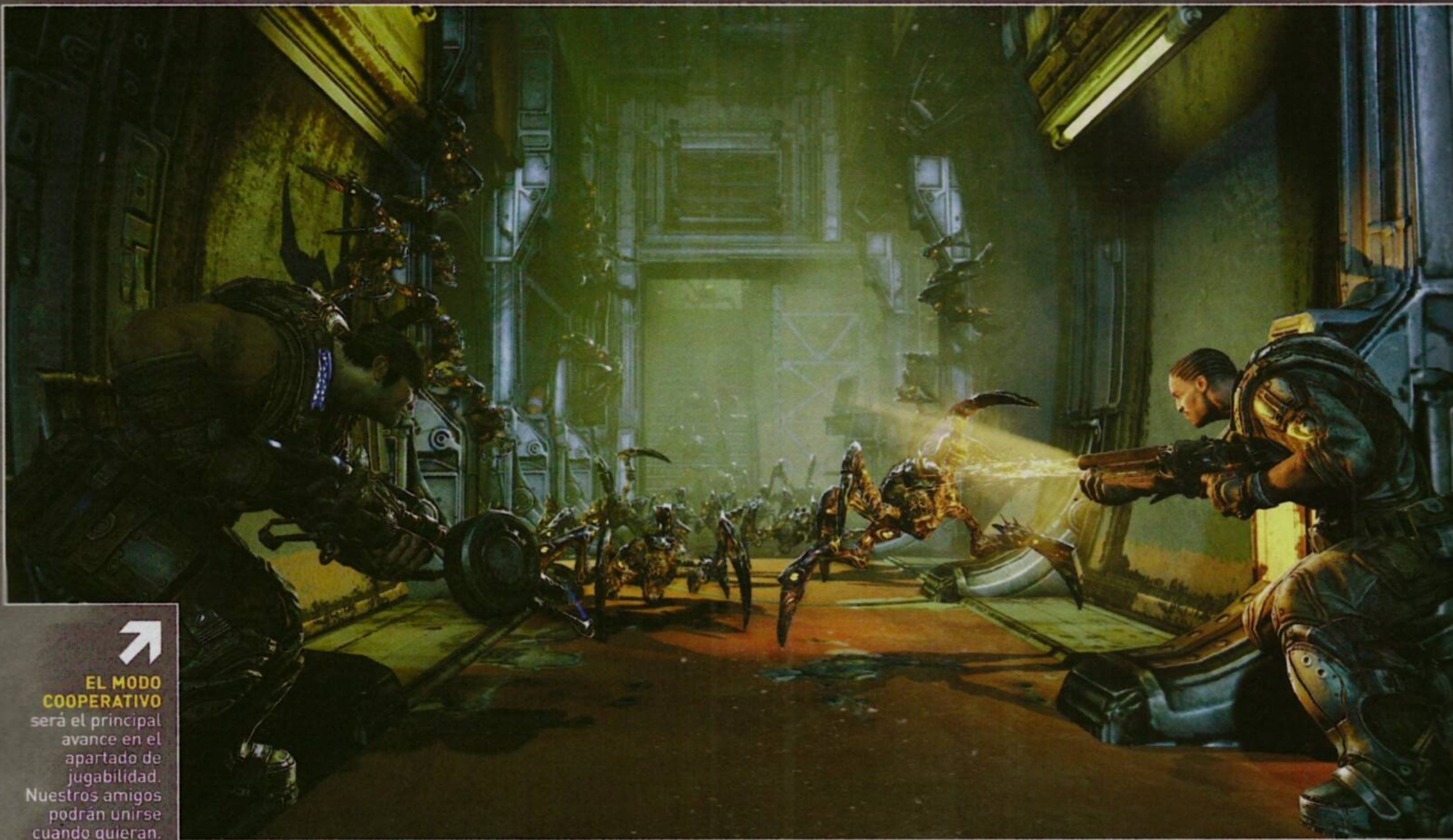
→**TRES BANDOS SE ENFRENTARÁN**, por tanto, en este juego. Si ya tenéis experiencia en otros títulos similares podéis pensar "vale, está claro. Ahora los humanos se alían con los locust para acabar con la nueva amenaza y todos contentos". Pues Bleszinski nos insistió en que no caerán en el tópico: cada facción se enfrentará a las demás para luchar por sus in- ▶▶



DOMINIC SANTIAGO seguirá siendo el fiel compañero de Marcus. Estará más "rayado" que nunca con la desaparición de su mujer, pero aún será un gran guerrero.



EL COMIENZO DE LA HISTORIA tendrá lugar en Raven´s Nest, un lugar asesidado por los lambent en su aspecto más deforme. ¡Duro con ellos, Marcus!



EL MODO COOPERATIVO será el principal avance en el apartado de jugabilidad. Nuestros amigos podrán unirse cuando quieran.

TRES RAZAS EN GUERRA

La lucha se divide aún más. Sin alianzas, sin piedad: tres bandos combaten entre sí.



HUMANOS: en los seis meses transcurridos desde «Gears 2», nuestra especie ha sido diezmada y apenas quedan unos miles de personas para defenderla. Los supervivientes se han convertido en nómadas y colonos que buscan pequeñas zonas donde sobrevivir. El ejército también se ha fragmentado, pero algunos resquicios de la CGO se resisten a abandonar la lucha.



LAMBENT: la exposición excesiva a la imulsión ha hecho que muchos locust muten y se conviertan en estos seres deformes, más irracionales y agresivos. En función de donde reciben los disparos modifican la forma y extensión de las partes de su cuerpo. ¡Son muy duros!



LOCUST: después del hundimiento de Jacinto y con la amenaza de los lambent más patente que nunca, los locust han tenido que evolucionar a marchas forzadas. Debido a ello han creado nuevos tipos de soldados, como el granadero salvaje que podéis ver aquí.



LA DIFICULTAD será algo más permisiva que antes, pues Epic quiere que todo el mundo se anime a "subirse al carro" de la saga aunque sea novato. ¿Lo logrará?

NUEVOS ALIADOS

A muchos os sonarán estos tipos, pero ahora los conoceréis más de cerca.



EN GEARS OF WAR 1 Y 2

EN GEARS OF WAR 3

JACE: hasta ahora había aparecido en los cómics y en fugaces escenas de la segunda parte. Ahora, podremos controlarlo como un miembro más del escuadrón Delta. Es un huérfano con ganas de vengarse de los locust.

ANYA: durante los dos primeros «Gears» se dedicó a dar apoyo por radio, pero la situación actual la obliga a convertirse en una soldado más. Ella combatirá junto al resto de los miembros del escuadrón Delta.

ADAM: el padre de Marcus es un reputado científico, que en el pasado participó en proyectos como el Martillo del Alba o el hundimiento de Jacinto. El final de la segunda parte y el arranque de la tercera dan a entender que su presencia será crucial en el desenlace.



LA HISTORIA de esta última gran batalla correrá a cargo de la escritora Karen Traviss, la misma que se encargó de las anteriores novelas de la saga.

tereses, por lo que la lucha promete ser encarnizada. Los lambent serán los más puñeteros y mutarán en 3 fases a medida que les disparemos (según la parte del cuerpo donde les acertemos adquirirán una forma u otra). De un aspecto humanoide pasarán a convertirse en una especie de pulpos a los que costará acertar. Además, cuando estén a punto de morir, intentarán ir hacia nosotros para detonarse y causar el mayor daño posible. Los humanos contarán con los silverbacks, unas armaduras móviles que aumentarán en mucho la potencia de fuego. Vimos en directo cómo las controlaban. Sus pasos eran lentos, pero en cuanto se ponían a disparar temblaba toda la pantalla. ¡Era un flipe! Ojo también a las nuevas ametralladoras de posición, a las que podremos acoplar hasta 4 armas que tenga nuestro escuadrón. Los chicos de Epic comentaron que las 4 armas tendrán que ser del mismo tipo, porque resultaba imposible diseñar un sistema que conjuntara la potencia, el rango de fuego y la cadencia de cuatro armas distintas.

EL DESARROLLO será similar al de las dos partes previas, pero se añadirán novedades que os van a encantar. La primera es el cooperativo a 4 por Internet. Podremos superar la historia con 3 amigos y, además, los desarrolladores prometen que ciertos eventos cambiarán en función de si jugamos en solitario o en compañía. Nosotros vimos el primer nivel del juego (Marcus y sus compañeros se reencuentran con el presidente Prescott y reciben un mensaje de Adam, en el que dice que tiene la solución para salvar el planeta Sera). En esos minutos de juego comprobamos como todo se movía de forma fluida, a pesar de que 4 personas estaban jugando a la vez (controlaban a Marcus, Dom,

SILVERBACK: también llamada "buckethead", esta armadura va a ser una gran aliada para los CGO. Tiene ametralladoras desacoplables y ofrece una enorme protección frontal (la espalda es su punto débil). Eso no estará reñido con una razonable movilidad. ¡Madre mía, qué ganas de controlarlos!





LA LUCHA FEMENINA tendrá su estreno con Anya, pero prometen que habrá más. Eso sí, no quieren que sean meras "tías buenas". Serán como otro guerrero más.



EL ESCENARIO "OVERPASS" será un mapa multijugador que se hundirá poco a poco. Los efectos de agua, las deformaciones... ¡Era pasmoso verlo en movimiento!

AUMENTA TU ARSENAL

Para ser más duros... ¿qué tal una ración de armas nuevas?



DIGGER: una granada que, cual topo, irá por debajo de tierra hasta que choque contra el objetivo. El efecto de distorsión del terreno será espectacular.



BESTIA DE ASALTO: un nuevo vehículo para los locust. Un enorme animal unido a unas ruedas usa una de sus extremidades para catapultar proyectiles al otro bando. ¿Podremos usarlo nosotros?



RIFLE "ONE-SHOT": como su nombre indica, a este rifle de francotirador le bastará un tiro para derribar a los enemigos más resistentes (hasta Brumaks, según insinuaban). Eso sí, el tiempo de recarga tras cada ataque será larguísimo.



GRANADA INCENDIARIA: se usará igual que la normal, pero al impactar envolverá en llamas al rival. Y ese fuego se podrá propagar...



ESCOPETA RECORTADA: su precisión será más que cuestionable y su tiempo de recarga os podrá dejar vendidos, pero su potencia a corta distancia será brutal.



LANCER ORIGINAL: o lancer del péndulo, este es al antecesor de los lancer que vimos en los otros dos «Gears of War». Una bayoneta sustituye a la tradicional sierra.

Anya y Jace). A medida que Marcus avanzaba, se le unían sus compañeros, en un entorno que recordaba a la escena en la que John Connor pasaba por el cuartel de la resistencia en "Terminator": instalaciones precarias, unos pocos soldados que aguantan como pueden... Cole y Baird tendrán una historia paralela. En esos momentos serán jugables y al final confluirán con la historia de Marcus. Pero también habrá variaciones en la gama de movimientos. Cada arma tendrá sus propios "fatalities". Por ejemplo, podremos "enchufar" un lanzallamas en la boca del rival para que el fuego le salga por todos los poros o incrustar una granada en su espalda, para que salga corriendo y reviente con los rivales.

→ **EL APARTADO TÉCNICO** pondrá el listón aún más alto. Una nueva evolución del Unreal Engine 3 permitirá un sistema de iluminación mucho más eficaz. La luz será global (es decir, será como si viniera del sol y no de unos focos imaginarios) y así los colores y las sombras resultarán más naturales. Además, se optimizarán rutinas como la recreación del agua o la física de la tela: se mostrará con fluidez cómo un escenario se va inundando poco a poco a la vez que montones de banderas ondean en los edificios, los objetos caen cuesta abajo, la tierra se hunde bajo una fosa... Pudimos ver todo eso en movimiento y el resultado era pasmoso. Otras mejoras se darán en las IAs para que sigan rutas más naturales (detecten si aparecen obstáculos en su camino, no giren en ángulos rectos, etc.) y en el movimiento de objetos orgánicos (los viscosos lambent, por ejemplo). Con esa historia, mejoras y espectáculo, la culminación de «Gears of War» promete ser un hito en el catálogo de Xbox 360. HC



ENTREVISTA A CLIFF BLESZINSKI, PRODUCTOR DE GEARS OF WAR

Lleva vinculado a la saga desde el principio y fue el encargado de guiarnos por el juego y las instalaciones de Epic. El artista antes conocido como Cliffy B respondió a nuestras preguntas.

HOBBY CONSOLAS: En el primer tráiler que habéis mostrado del juego vemos un tono más serio y oscuro que en las dos partes previas. ¿Buscáis dar ese enfoque o es solo el resultado de la evolución de la saga?

CLIFF BLESZINSKI: Yo no diría que ese es el tono global del título. Es verdad que en nuestros juegos buscamos interactuar con elementos como el terror, la tristeza, también el humor... En ese sentido, «Gears 3» tiene un mayor componente de desesperación y frustración en la trama. Dom es un hombre hecho trizas, Marcus está conmocionado tras descubrir de que su padre está vivo... La idea es, en definitiva, llevar a los personajes a niveles emocionales nuevos, sin que la experiencia resulte deprimente, por supuesto. También habrá momentos en los que soltaremos alguna carcajada.

HC: En «Gears» habéis sentado precedentes como el sistema de cobertura, la recarga activa... ¿Cuál es la innovación en la saga de la que te sientes más orgulloso?

CB: Lo mejor ha sido crear una nueva forma de enfocar los juegos de disparo, un sistema que muchos han adoptado. Igual pasa con la estética, que ha influido en montones de títulos. «Gears» se ha convertido en un título de referencia. Recibo montones de alertas de Google sobre el uso del nombre «Gears of War» y la mitad de las veces es porque se usa como referencia en plan "un sistema de cobertura tipo Gears of War", "un multijugador como el de Gears of War"...

HC: ¿Hay otros juegos, pelis, etc. que os hayan influido en la creación de este juego?

CB: No lo hicimos a propósito, pero creo que, durante la creación de los lambent, tuvo su influencia la película "La Cosa" (el remake de John Carpenter de la peli original, que recomiendo encarecidamente). La ambientación post-apocalíptica también bebe un poco de "Mad Max 2"... Y bueno, ese sentimiento de desesperación del juego quizá tenga influencia de los cómics "Los Muertos Vivientes". No por el hecho obvio de disparar a monstruitos, sino por esa búsqueda de un último sitio donde resguardarse, una esperanza a la que aferrarse.

HC: Cuando se puso a la venta el primer «Gears», tu imagen cambió de la de un simple creador más de juegos a la de un gurú del sector. ¿Crees que en estos años de éxito de la saga habéis cambiado tú o tu perspectiva de la industria?

CB: Por un lado he madurado como creador, pero sobre todo he aprendido a expresar mejor mis ideas con la prensa, a contar lo que quiero decir sin desvelar demasiado... y a no decir tonterías que puedan jugar en mi contra, porque vivimos en la era de Internet y cualquier frase puede dar la vuelta al mundo en segundos. En este tiempo también he comprendido que quiero hacer juegos que me gusten, pero a la vez estoy en una industria y, para destacar, tenemos que crear títulos que brillen con luz propia.

“ HEMOS CREADO UNA SAGA QUE SE HA CONVERTIDO EN REFERENCIA ”

HC: Marcus y Dom aparecen como invitados especiales en «Lost Planet 2». ¿Te gustaría que aparecieran en otro juego?

CB: Hace poco tiempo comenté que sería chulo que aparecieran en «Dead Rising 2». De repente, todo el mundo se flipó con el hecho de que iban a aparecer ahí y yo dije: "chicos, tranquilos, eso sería genial pero no va a pasar". Prefiero no abusar de los personajes, así que mejor los dejaremos descansar un tiempo...

HC: Y para terminar, ¿hay algún juego ideal que te gustaría crear algún día?

CB: Pues me hubiera encantado diseñar un juego basado en los Transformers de los 80, con la batalla de la ciudad Autobot, la pelea final contra Unicron y todos esos grandes momentos. Pero esa era queda cada vez más atrás y ahora tendría más sentido basarse en las películas de Michael Bay, lo que me parte el corazón...



CLIFF POSA CON DANI y el último número de la revista. Luego se echaron unas partiditas en las recreativas del fondo.



EL DESPACHO DE CLIFF es este. Entre figuras de Mazinger (le encantan los "mechas") y Iron Man diseña sus juegos.



LA ENTRADA DE EPIC está vigilada por esta gigantesca estatua de Malcolm, personaje de «Unreal Tournament».

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

PÁGINA 56



METAL GEAR SOLID PEACE WALKER. La nueva entrega de esta saga de infiltración se juega en PSP, pero creednos, será tan grande como sus "hermanos mayores". ¡No os perdáis nuestro preestreno!

PÁGINA 60



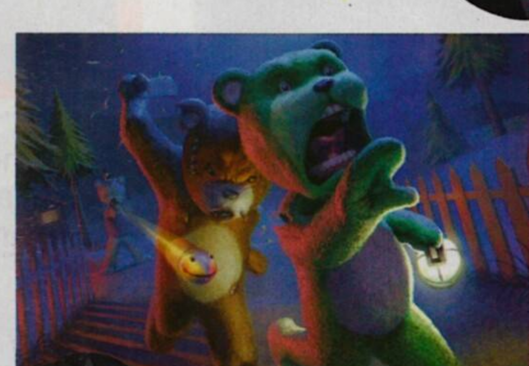
BLUR. El olor a gasolina, la sensación de velocidad y los adelantamientos salvajes se van a poner de moda gracias a este "racer" de los creadores de «Project Gotham».



CRACKDOWN 2

Poned a punto vuestros superpoderes, porque os necesitamos para luchar contra los delincuentes que pasean a sus anchas por Pacific City.

PÁGIN 64



PÁGINA 66

NAUGHTY BEAR. Pese a su aspecto, estos osos de peluche van a demostrar, a golpes, que no son cosa de niños...

EN ESTE NÚMERO...

Los próximos meses se presentan cargados de acción: hay agentes secretos, superhéroes, carreras al límite... ¡hasta unos ositos de peluche con mal genio!



ACCIÓN E INFILTRACIÓN se combinarán en la última entrega portátil de «Metal Gear Solid», que además tendrá multijugador.

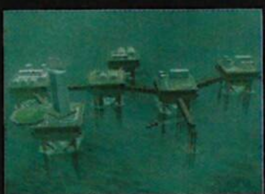


LAS CLAVES

1 LA INFILTRACIÓN se convertirá de nuevo en protagonista del juego, también en el multijugador.



2 MOTHER BASE será nuestro centro de operaciones, desde el que podremos gestionar nuestras tropas.



3 TENDRÁ GUIÑOS a juegos como «Monster Hunter» o «Assassin´s Creed», ¡y Kojima será un personaje!



- Junio
- Konami
- Aventura de acción

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

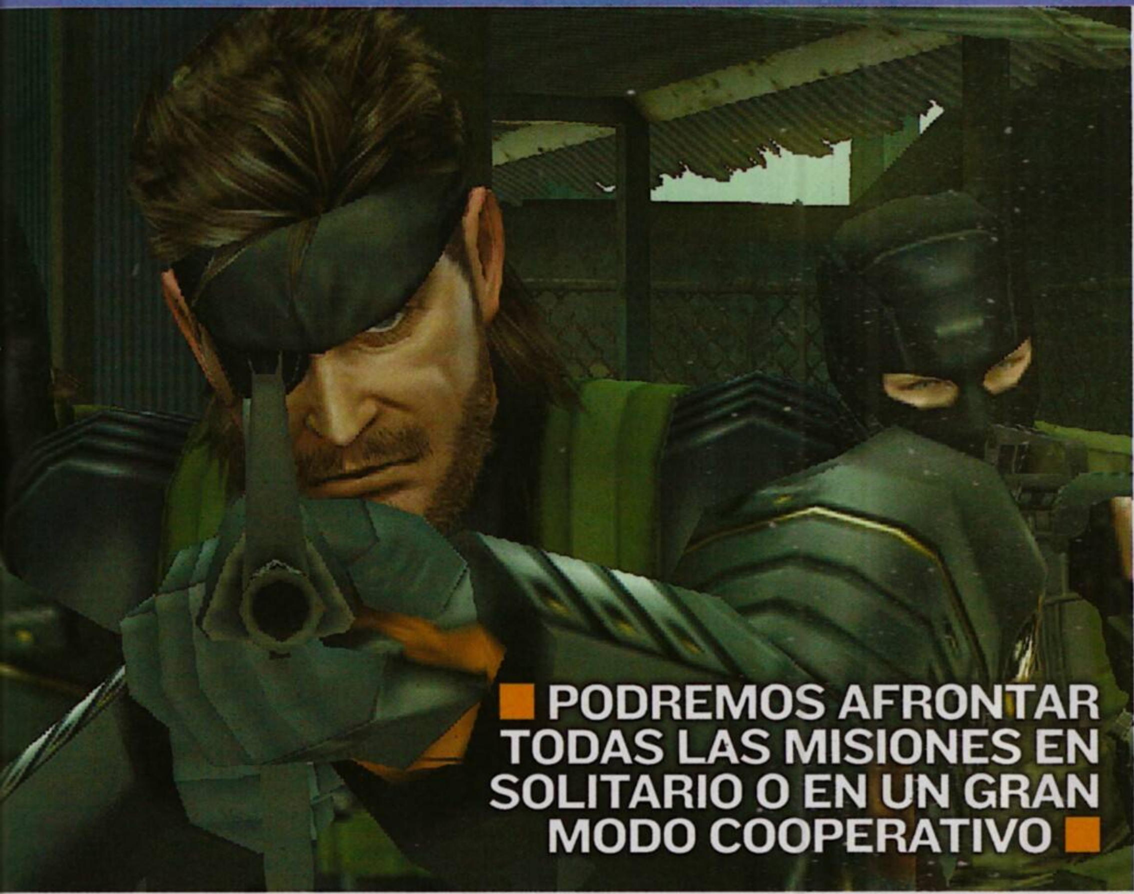
Hasta ahora, Snake había sido capaz de cumplir las misiones de infiltración él solito, pero para liberar el país de Costa Rica, necesitará todo un ejército. ¡Nosotros ya nos hemos alistado!

EN 1964, JUSTO DESPUÉS DE GROZNY GRAD, Snake está a punto de acometer una nueva misión, la más difícil de su carrera. Se trata, nada menos, que de liberar Costa Rica de manos de un grupo armado que ha introducido armas nucleares en el país. Y como era de esperar, nuestro protagonista no podrá hacer frente a los rebeldes sin recibir ayuda, así que tendrá que reclutar a su propio ejército.

El desarrollo será una evolución de lo que ya vimos en «Portable Ops», el anterior juego de PSP. El modo principal estará formado por misiones cortas, ideales para una portátil, en las que tendremos que infiltrarnos utilizando las habilidades más conocidas del Big Boss. En este caso, podremos cambiar nuestro atuendo (como en «MGS 3 Snake Eater») entre distintos tipos de camuflaje, que resultarán más o menos efectivos según la zona que exploremos.

→ PARA CAPTURAR A LOS ENEMIGOS primero tendremos que dejarlos inconscientes con un dardo tranquilizante o con una llave, y después mandarlos a nuestra base utilizando un globo Fulton (un dispositivo que los eleva en e aire para que los pueda recoger un avión de transporte).

Al finalizar cada misión nos reuniremos con ellos en la Mother Base, una plataforma ma rítima que sirve como centro d operaciones, y que será lo má innovador de «Peace. Walker» Allí asignaremos nuestros hom bres a diferentes tareas; alguno se encargarán de investigar par proporcionarnos nuevas armas otros desarrollarán objetos (partir de los planos que hayamo recuperado durante la misión) incluso los habrá que se en-



■ PODREMOS AFRONTAR TODAS LAS MISIONES EN SOLITARIO O EN UN GRAN MODO COOPERATIVO ■

¡OJO AL DATO!

El juego perfecto...
HA ALCANZADO LA NOTA MÁXIMA EN JAPÓN

La prestigiosa revista Famitsu (medio especializado en juegos para todas las plataformas) ha otorgado a «Peace Walker» un 40/40. Además, las ventas del juego (y de PSP) se han disparado en el pais nipón.

En PS3 y Xbox 360...
HAY UN NUEVO «METAL GEAR SOLID» EN CAMINO

«Metal Gear Solid Rising» será un juego de acción protagonizado por Raiden, el ninja al que controlamos en la segunda entrega y que también aparecía brevemente en «MGS 4».



La primera imagen de «Rising».





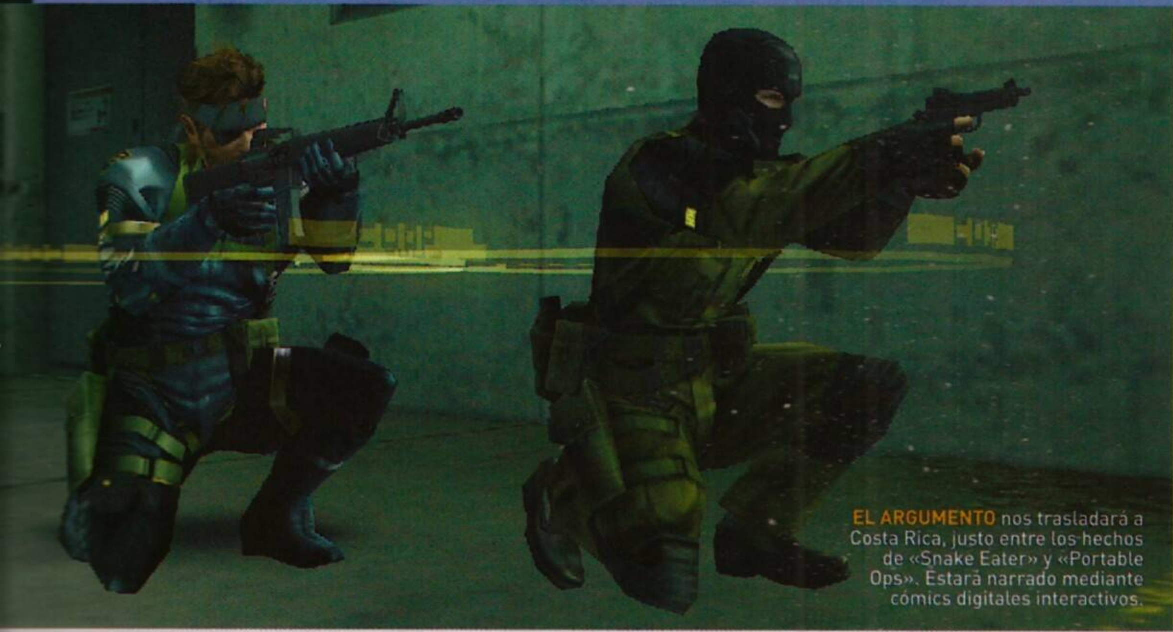
BIG BOSS

SE TRATA DE NAKED SNAKE, el protagonista de «MGS 3» que más adelante en la saga se convertiría en el "padre" y también en el peor enemigo de Solid Snake.





EL CAMUFLAJE de nuestro uniforme influirá en la posibilidad de ser descubiertos por los centinelas enemigos. Si nos tumbamos en el suelo y nos quedamos quietos, aumentará nuestro porcentaje de "invisibilidad".



EL ARGUMENTO nos trasladará a Costa Rica, justo entre los hechos de «Snake Eater» y «Portable Ops». Estará narrado mediante cómics digitales interactivos.









HAY UNA SERPIENTE EN MI BOLSILLO

La saga de infiltración protagonizada por Solid Snake se ha hecho tan popular que, además de los juegos "auténticos" de las consolas de sobremesa, también podemos jugar otros "spin off" portátiles. Estos son los más interesantes, aunque podéis encontrar alguno más, como «Portable Ops +» y «Digital Graphic Novel»:



METAL GEAR GHOST BABEL (GBC) tiene la perspectiva del primer juego de MSX y se desarrolla en Africa, en la fortaleza de Galuade.



METAL GEAR ACID (PSP) era un juego de cartas coleccionable en que manejábamos a Snake por un tablero dividido en casillas. Largo y divertido.



METAL GEAR AC!D 2 (PSP) fue la segunda entrega del juego de cartas, con una estética más animada y secuencias en 3D (gafas incluidas).



METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS (PSP) es el más parecido a «Peace Walker» tanto por estilo de juego como por sus aspectos técnicos.



METAL GEAR SOLID MOBILE (N-GAGE) adapta a nuestro teléfono móvil el estilo del primer juego de la saga. Tan complejo como el original.



METAL GEAR SOLID TOUCH (iPHONE) es un juego de disparos táctil que recupera la estética y los escenarios de «Metal Gear Solid 4» de PS3.

carguen de la cafetería, para alimentar a nuestra tropa y así mantenerlos contentos.

«PEACE WALKER» TENDRÁ COMPONENTES DE ROL, como la posibilidad de mejorar nuestras habilidades con la experiencia acumulada. Por otra parte, podremos participar en misiones adicionales, que no van a influir en el avance, pero sí nos darán puntos de heroísmo y que podremos repetir cuantas veces queramos.

El argumento, tan cuidado como en el resto de la saga, estará



PODEMOS CAPTURAR SOLDADOS ENEMIGOS Y MANDARLOS A NUESTRA BASE USANDO UN GLOBO FULTON



EL EQUIPO Y LOS VEHÍCULOS se podrán desarrollar en nuestra base, una vez que hayamos capturado los planos del enemigo.





narrado mediante cómics digitales. Estas viñetas en movimiento, además, incluirán secuencias interactivas en las que tendremos que presionar los botones en el momento adecuado, hacer zoom o apuntar con un arma.

→ **EL MULTIJUGADOR SERÁ OTRA GRAN BAZA** de «Peace Walker». El juego nos permitirá participar en batallas online para 6 jugadores, o acometer misiones en modo cooperativo (limitadas a 4 amigos). Además, podremos intercambiar las tropas y los objetos que hayamos desbloqueado desde una zona especial de nuestra base de operaciones. ¡Incluso consultaremos una enciclopedia con todos los datos del juego!

Como cabía esperar, también habrá sorpresas y guiños para los más "jugones". Además de las misiones de tiro e infiltración, podremos participar en emocionantes partidas de caza que se van a tomar prestados criaturas y otros elementos de «Monster Hunter». Del mismo modo, Snake copiará alguno de los movimientos de Ezio en «Assassin´s Creed II».

Para ponerle la guinda a este estupendo planteamiento, Hideo Kojima, el creador de la saga, se ha convertido en uno de los personajes que se podrán reclutar.

Como podéis adivinar, «Peace Walker» va a ser un «Metal Gear» en toda regla, no se tratará de ningún "spin off", aunque salga en una consola portátil. De hecho, os podemos adelantar que vendrá acompañado por el despliegue técnico más impresionante que hemos visto en una consola de bolsillo. El diseño de personajes, los controles, la banda sonora o el característico doblaje (con la voz de David Hayter como Big Boss) se encargarán de que vivamos una experiencia alucinante. Y el control, que aprovechará los botones de PSP en 3 configuraciones distintas, se ajustará a todo tipo de jugadores. El mes que viene veremos si cumple las expectativas.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Una secuela digna de esta gran saga, que añade elementos estratégicos y de rol al típico desarrollo de infiltración.



EN ESTE JUEGO DE VELOCIDAD conduciremos cochazos como este Mustang. Es una pena que terminen destrozados....



LAS CLAVES

1 SU ESTILO ARCADE promete convertirlo en un título adictivo y muy divertido. No podréis parar.



2 LOS POTENCIADORES harán las carreras más interesantes. El último se pondrá primero con un par de misilazos.



3 LOS VEHÍCULOS que incluirá serán muy variados, y habrá tanto furgonetas viejas como deportivos flipantes.



Mayo
Activision
Velocidad

BLUR

Abrochaos fuerte el cinturón y sacad a la abuela del coche, porque está a punto de llegar uno de los arcades de conducción más frenéticos y caóticos que hemos visto en los últimos años.

LAS CARRERAS MÁS FRENÉTICAS van a ser las protagonistas de «Blur» un arcade de conducción que mezclará unos vehículos y circuitos de apariencia realista con un sistema de potenciadores e ítems propios de títulos como «Mario Kart» o «Crash Team Racing».

Además de un modo multijugador que tiene una pinta estupenda y que nos permitirá enfrentarnos a otros 3 amigos offline (en pantalla partida) y hasta a 19 en internet, «Blur» incluirá una modalidad en solitario que también dará mucho juego. En ella tendremos que derrotar a nueve astutos y peligrosos rivales, aunque para enfrentarnos a cada uno de ellos primero deberemos superar los desafíos que nos proponen. Estas pruebas podrán ser carreras sencillas contra otros competidores, retos contrarreloj en los que batiremos nuestros mejores tiempos, batallas a misilazo limpio contra otros vehículos o duelos uno contra uno enfrentándonos al "jefe" de turno por ser el más rápido.

En estos últimos retos nos quedaremos con el coche de nuestro rival si conseguimos batirle, lo que nos dará acceso a algunos de los modelos más espectaculares, tanto por rendimiento como por aspecto. En todas estas pruebas nos servirán de gran ayuda lo mencionados potenciadores, qu permitirán lanzar misiles, pla tar minas, reparar nuestro coch ganar un "turbo" o conseguir u escudo, entre otras ventajas.

→ LA VARIEDAD DE VEHÍCULO será una de las principales virt des de «Blur», ya que contarem con coches tan variopintos com un Ford Focus, un Renault R2 un Volkswagen Beetle (sí, de lo antiguos), un Audi TTS Coup un Toyota Supra o un poderos Hummer. Todos serán model reales, y además los daños qu sufran durante las carreras ir reflejándose en su carrocería.



■ EXPLOSIONES, COCHAZOS Y VELOCIDAD NOS ESPERARÁN EN ESTE VISTOSO ARCADE ■

¡OJO AL DATO!

Integrará redes sociales...
"FARDA" DE TUS COCHES GRACIAS A TWITTER
Uno de los extras más chulos que incluirá «Blur» será la capacidad de actualizar nuestros progresos si lo vinculamos a una cuenta de Twitter. Esta opción quizá se amplíe a otras redes.

Especialistas en coches...
ES UN PROYECTO DE BIZARRE CREATIONS
Seguramente os resultará más familiar este estudio si os decimos que son responsables de «Project Gotham Racing» y «Metropolis Street Racing». Como veréis, sus credenciales en el género son muy respetables.


«Project Gotham Racing 4» (Xb 360).





HUMMER

ESTE AUTÉNTICO TANQUE será nuestro mejor aliado en las competiciones de destrucción. Y si nos da por disputar carreras con él, podremos ir apartando al resto de coches de nuestro camino.





LOS CIRCUITOS NOCTURNOS se desarrollarán en ciudades tan conocidas como Brighton o Los Angeles, que lucirán estupendamente.



LOS POTENCIADORES serán la clave para ganar las carreras. Este, por ejemplo, lanza varios rayos a la cabeza de carrera.



BARCELONA SERÁ UNA DE LAS CIUDADES recreadas para el juego, y el circuito de Paseo de Gracia será tan realista que reconoceréis el sitio donde compráis el pan.





ACCIÓN AL VOLANTE

«Blur» no es el primer título de conducción que vemos cuyo aspecto puede engañar. Tanto los vehículos que conducimos como los circuitos que recorremos (principalmente ciudades) tienen una apariencia realista, pero las carreras no lo son en absoluto. Aquí tenéis otros juegos en los que veréis explosiones, choques y pruebas frenéticas:



SPY HUNTER (ARCADE) Empezando con un clásico, os recordamos este juegazo en el que disparábamos y conducíamos a toda velocidad.



FULL AUTO 2 (PS3) Este arcade nos presentaba escenarios destructibles y nos ponía al volante de vehículos que incorporaban distintas armas.



BURNOUT PARADISE (PS3, 360) La última entrega de esta saga añadía una ciudad abierta a los choques y el caos habituales de sus carreras.



SPLIT SECOND (PS3, 360) Aquí nos envolverán las explosiones y la acción mientras intentamos ganar las pruebas con ayuda de items.

Por supuesto, las características de cada vehículo lo harán más o menos adecuado para cada tipo de prueba. Así, los todoterreno nos vendrán genial para las batallas por su mayor resistencia, mientras que otras veces necesitaremos un modelo manejable u otro más veloz. También podremos pintar cada uno de los colores que queramos, aunque no tendremos la posibilidad de "tunearlos" más allá de eso, y ni siquiera habrá opción de comprar piezas para mejorar su rendimiento. Lo que sí haremos será conducirlos de manera espectacular, para ir ganando fans en cada competición.

AUMENTAR NUESTRO NÚMERO DE SEGUIDORES nos hará subir de nivel, nos permitirá ganar vehículos nuevos, y será otro de los requisitos que nos pedirán los nueve rivales para poder enfrentarnos a cada uno de ellos. Por otra parte, los circuitos estarán localizados en ciudades reales como Tokio, San Francisco, Los Angeles o Barcelona, e incluirán varios recorridos por cada urbe. Los chicos de Bizarre Creations se lo han currado, y se han desplazado a cada una de las localizaciones para recrearlas al milímetro. Si habéis estado en alguna de esas ciudades, os aseguramos que reconoceréis las calles cuando las crucéis a toda velocidad al volante de vuestro vehículo.

«Blur» llegará a las tiendas con una propuesta fresca y muy completa que promete hacer legendarios los piques con los amigos... y con los que no son tan amigos, porque también promete tener un modo online muy currado cuyas partidas serán tan imprevisibles como divertidas.

PRIMERA IMPRESIÓN

Si os gustan los juegos de conducción poco "serios", no lo perdáis de vista, porque promete diversión a raudales.


PlayStation
CONSOLA DEL AÑO PS3
DIRECCION
OPERACIONES
RR.PP.
Premio COMPAÑÍA DEL AÑO
MARKETING
Uncharted 2 MEJOR JUEGO PS3
VENTAS
GRAN TURISMO MEJOR JUEGO PSP
VENTAS
IT
FINANZAS



LIARLA PARDA será uno de los atractivos. Gracias a nuestra superfuerza podremos amontonar de todo y volarlo por los aires.



LAS CLAVES

1 LOS PODERES Y LAS ARMAS nos otorgarán una capacidad de destrucción total. Preparaos para hacer que todo salte por los aires.



2 LOS VEHÍCULOS nos permitirán movernos rápidamente por Pacific City, dado que estamos ante una aventura de desarrollo abierto.



3 LOS SALTOS Y LA VERTICALIDAD serán una de las señas de identidad del juego. Llegaremos a saltar decenas de metros.



- Julio
- Microsoft
- Acción

CRACKDOWN 2

La policía no basta para combatir a zombis y terroristas. Más bien parece misión para un supersoldado y sus siete colegas online.

EN 2007, UN GRUPO DE SUPERSOLDADOS impuso el orden en las consolas a base de superpoderes con el lanzamiento de «Crackdown». Su secuela está a punto de llegar a Xbox 360 con un argumento que nos situará 10 años después de que salváramos Pacific City. Ahora la ciudad es de todo menos pacífica y un grupo terrorista llamado "La Célula" causa el caos de día mientras una infección de mutantes invade las calles por las noches.

De nuevo la Agencia enviará a las calles a un soldado modificado genéticamente, capaz de saltar decenas de metros, lanzar coches por los aires, correr a toda velocidad y regenerar su cuerpo. Nosotros nos pondremos en su piel, mientras disparamos armas, conducimos coches y, como una de las grandes novedades, pilotamos helicópteros. ¡Ah!, y todo con libertad total para recorrer a lo «GTA» Pacific City, que tendrá una extensión de 25 kilómetros cuadrados, con edificios de hasta 500 metros de altura.

→ LA EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE será una de las claves de «Crackdown 2», ya que empezaremos con unos poderes muy limitados, para convertirnos poco a poco en ejércitos de un solo hombre. Incluso se añadirán algunos poderes nuevos, como planear.

Para evolucionar iremos recogiendo unos orbes mientras cumplimos las misiones que nos va encargando el líder de la Agencia, que tendrá la voz del popular Ramón Langa. Además, podremos participar en retos secundarios como carreras en coche o de "parkour" por las azoteas.

Pero la gran novedad será el cuidado modo multijugador, muy potenciado desde la primera parte. Nada menos que ocho jugadores podrán superar la aventura en un modo cooperativo. Y si lo que os va es el enfrentamiento, se incluirán varios modos competitivos en los que la cifra de contendientes ascenderá hasta los 16. Así no habrá duda de quién es el soldado más poderoso. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Con un desarrollo y un control casi idénticos a la divertida primera parte, el multijugador será la auténtica sorpresa.



ESTA AVENTURA NOS OFRECERÁ ACCIÓN ESPECTACULAR CON UN DESARROLLO LIBRE

¡OJO AL DATO!

El primer «Crackdown»... SALIÓ EN 2007, Y VENÍA CON SORPRESA
A pesar de su capacidad de diversión, la primera parte no tuvo un gran impacto entre el público, aunque incluía acceso a la beta multijugador de «Halo 3». Eso contribuyó a sus ventas.

Tendrá un buen doblaje... ¿A LAS ÓRDENES DE BRUCE WILLIS?
Cuando la Agencia no pare de daros órdenes, seguramente os resulte algo familiar. No os extrañéis, ya que será la voz de Ramón Langa. Actualmente está más centrado en su carrera de actor, pero es el doblador habitual de Bruce Willis y lo fue también de Kevin Costner.



Ramón Langa en pleno doblaje.



TENDREMOS BASTANTE VARIEDAD DE VEHÍCULOS para movernos por Pacific City. Podremos "cogerlos prestados" o pedir uno de la agencia, la mejor opción.



PROTEGER A LOS CIUDADANOS será una obligación, pero nos atacarán si no conseguimos pararle los pies al grupo terrorista que se adueña de la ciudad.



LA SUPERFUERZA será uno de los poderes más recurrentes. Podremos lanzar coches o mandar muchos metros por los aires a los enemigos de un solo golpe.



ESTOS ORBES DE SALTO serán los más numerosos del juego y habrá 500 repartidos por todo Pacific City. Si os gustan las plataformas lo pasaréis genial recogiéndolos.



LA VENGANZA ES UN PLATO QUE SE SIRVE FRÍO... Naughty ha aguantado demasiado los abusos de sus congéneres, así que preparaos para meteros en su piel de felpa y repartir mucho dolor en la hasta ahora plácida isla de los ositos.



EL SISTEMA DE PUNTOS se basará en el nivel de maldad que despleguemos en cada fase.



NAUGHTY USARÁ TRAJES con los que ganará habilidades y también actuará en la sombra.





LAS CLAVES

1 EL SENTIDO DEL HUMOR a través de una "inocente" violencia será una constante.



2 LA LIBERTAD para decidir cómo acabar con los ositos será muy amplia y nos permitirá usar el sigilo o ataques directos.



Junio · Digital Bros · Acción

NAUGHTY BEAR

Si de pequeños disfrutabais rompiendo muñecas y devorando ositos de gominola, poned atención: este es vuestro juego ideal.

NAUGTHY NO ES UN OSITO MALO, lo que ocurre es que sus congéneres le fastidian constantemente y nunca le invitan a las fiestas de la isla. Por eso pronto se cansará y empezará a vengarse de todos ellos. Por supuesto, nosotros le acompañaremos en este irreverente juego de acción cargado de violencia "de peluche" y sentido del humor.

Con una vista en tercera persona, nos moveremos por varios entornos temáticos donde deberemos sumar puntos de maldad para ir avanzando hasta acabar con unos ositos concretos.

LA LIBERTAD PARA SER MALOS SERÁ LA CLAVE, ya que habrá cientos de elementos con los que interactuar y podremos ponernos trajes con armas únicas. Podremos asustar a los otros osos y ver cómo se atrincheran en una casa, llaman a la policía o intentan escapar en coche. Nuestra elección será seguir asustándolos, obligarles a suicidarse o usar el entorno (¿qué tal congelarlos en una nevera?) para terminar con ellos. Temor, confrontación directa o sigilo, cada uno lo hará a su gusto. Esto y los 300 osos con distintas personalidades conseguirán que cada partida sea una nueva y "entrañable" masacre. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Aunque sus gráficos serán algo sencillos, nos ha encantado el humor negro que desprende.



LO QUE DEBES SABER

- **¿Qué es?** La próxima entrega de «Assassin´s Creed». **¿Cuando sale?** En otoño.
- **¿En qué consola?** PS3 y Xbox 360. **¿Qué es nuevo?** La ciudad y el multijugador.



Roma, una nueva ciudad



Modo multijugador

LOS SECRETOS DE LA NUEVA ENTREGA DE ASSASSIN´S CREED



HERMANOS DE SANGRE

Un año después de «Assassin´s Creed II», Ezio Auditore se enfrentará a una nueva misión. En «La Hermandad» tendremos que acompañarle hasta Roma para que se enfrente a un nuevo y poderoso enemigo y, por primera vez, a un modo multijugador.

Un año después de su primera aventura, Ezio Auditore vuelve a nuestra consola convertido en un maestro de asesinos. Lo primero que conviene aclarar es que «La Hermandad» es una secuela en toda regla; si no se llama «Assassin´s Creed III» es porque sus creadores, el equipo de Ubisoft en Montreal, han decidido que el protagonista (Ezio Auditore di Firenze) y la época, el renacimiento italiano, aún podían dar de sí para más juegos. De hecho, esta aventura comenzará justo al final del juego anterior, continuando nuestra lucha con los templarios.

«La Hermandad» también conservará algunos escenarios "actuales" (del año 2012) donde acompañaremos a Desmond Miles, que se conecta a una máquina, el Animus, para encarnar a sus antepasados.

→EL ARGUMENTO NOS TRASLADARÁ A ROMA, la capital del poder de los Borgia en el S.XVI. Ahora Ezio ya no buscará venganza, sino que se convierte en un asesino "reputado" que tratará de eliminar a los tiranos que se han instalado en el poder. Pero nuestros objetivos no se quedarán ahí; por un lado tendremos que extender las redes de la hermandad de asesinos, para robarle terreno a los templarios, y por otro, hacer que la ciudad de Roma progrese, como si fuese una versión aumentada de la Villa de Monteriggioni, que aparecía en la anterior entrega de «Assassin´s Creed». ▶▶



LA AMBIENTACIÓN histórica, en pleno renacimiento italiano será impecable. Y podremos ver cómo evoluciona (como el carnaval de Venecia del juego anterior).

EZIO AUDITORE PODRÁ RECLUTAR A SU PROPIA HERMANDAD DE ASESINOS PARA QUE LE AYUDEN DURANTE LOS COMBATES



EL DOCTOR

Es uno de los disfraces que podremos asignar a nuestros compañeros de la hermandad, y que también se podrá usar en el multijugador.

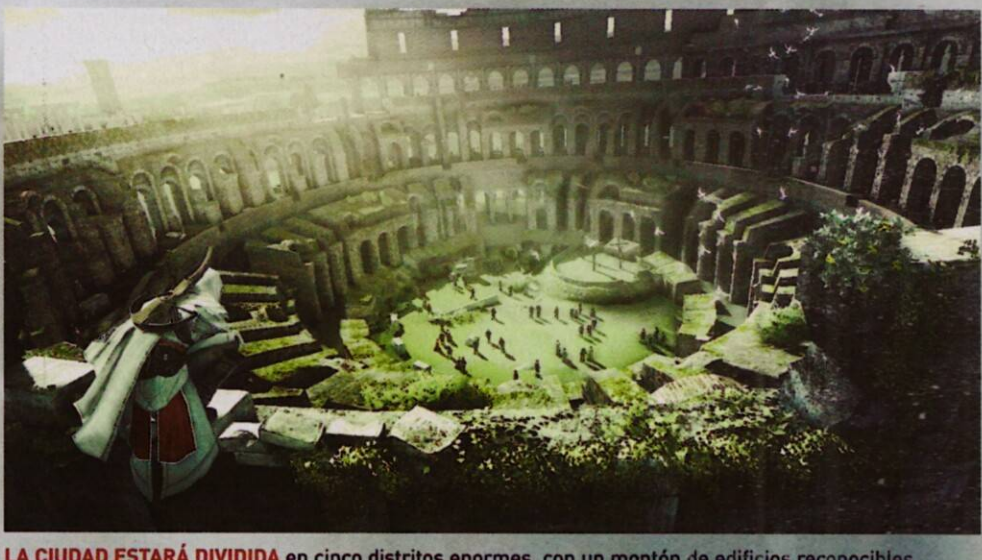
Nuestros enemigos en el juego, además de guardias y templarios, estarán encarnados por el Papa, que ostenta el poder político y religioso, y por su hijo César Borgia, que representa el poder militar. El enfrentamiento con este general (un comandante atrevido y arrogante, pero muy eficiente) será el mayor reto que Ezio Auditore deberá afrontar. Por suerte, no estará solo, sino que volverá a contar con la inestimable ayuda de personajes conocidos como Maquiavelo o nuestro "inventor de cabecera", el genial Leonardo da Vinci.

EL SISTEMA DE JUEGO CAMBIARÁ LIGERAMENTE, aunque mantendrá el estilo de infiltración en un entorno abierto, como «Assassin´s Creed II». Ezio podrá reclutar aprendices para que se unan a su causa, y delegar alguna de sus tareas en los nuevos miembros de la hermandad. Este sistema de personajes y misiones se gestionará mediante una pantalla especial del Animus, que nos permitirá personalizar el aspecto de nuestros hombres, escoger sus armas y especializarlos en algunas tareas determinadas. Si no hemos asignado a estos asesinos a ninguna misión, podremos llamarlos en cualquier momento para hacer que nos ayuden durante los enfrentamientos.

Otro de los elementos que va a evolucionar considerablemente es el uso del caballo. En los dos primeros juegos no era más que un medio de transporte (aparte de lo divertido que resultaba cabalgar entre ciudades), pero esta vez nos dará habilidades extra. La ciudad de Roma será enorme, y estará dividida en cinco distritos (el Tíber, el Vaticano, el centro de la urbe, la campiña y la zona antigua) con su propia "personalidad". Pues bien, alguna de las zonas solo se podrá visitar si vamos cabalgan-



LA HERMANDAD nos echará una mano durante los combates, y también podremos encargarles pequeñas tareas en nuestro nombre.



LA CIUDAD ESTARÁ DIVIDIDA en cinco distritos enormes, con un montón de edificios reconocibles. Podremos pasear por Roma con libertad, a pie y (por primera vez en la saga) a lomos del caballo.

do. Por supuesto, se acabó eso de tener que desmontar para pasear por las calles, e incluso se van a optimizar las acciones de combate con nuevos golpes que resultarán más efectivos a lomos de nuestro animal.

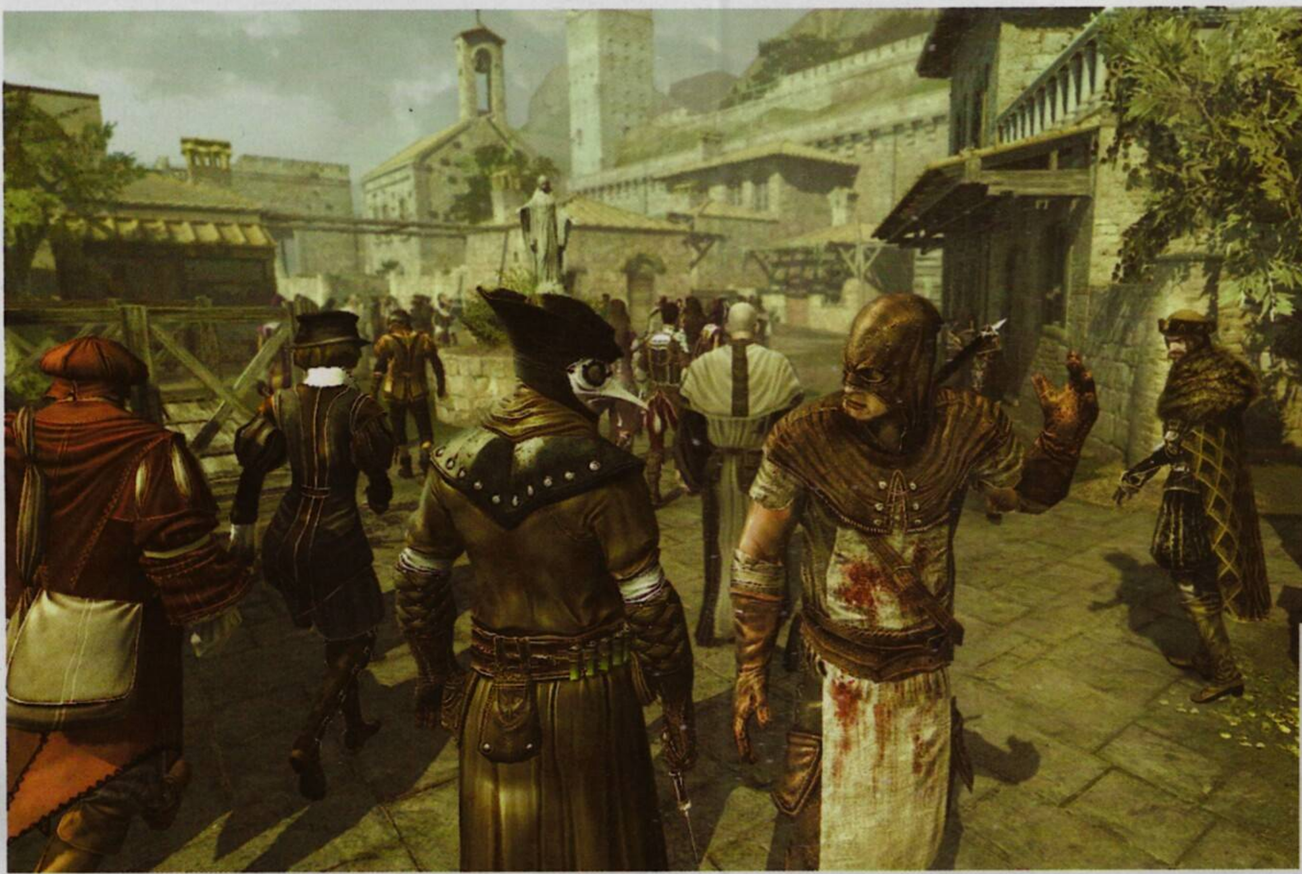
EL MODO MULTIJUGADOR será otra de las grandes incorporaciones de la franquicia, algo que los fans veníamos deseando desde el primer juego. Al principio de «Assassin´s Creed II», durante la huida de Abstergo, se podía ver un complejo lleno de máquinas Animus, donde se entrenaban los templarios. Esto justifica la presencia de nuevos personajes que podrán "viajar al renacimiento" y encarnar a diferentes asesinos que compartan su código genético.

Por supuesto, en el modo online no podremos controlar a Ezio ni a Altair, que hubieran resultado demasiado poderosos comparados con otros ejecutores "normales". Tendremos que seleccionar nuestro asesino entre personajes básicos (cortesanas, merodeadores,



CÉSAR BORGIA

Es el auténtico némesis de Ezio, y el enemigo más poderoso al que nos hemos enfrentado nunca. Se trata de un prestigioso comandante militar, que además es hijo del Papa.



LOS SECUNDARIOS se comportarán con naturalidad, y reforzarán la idea de pasear por una auténtica ciudad del S. XVI. Los modelos serán muy variados.



EL VERDUGO

Será uno de los "skins" más llamativos del modo multijugador. Aunque no es muy discreto, sí que será muy poderoso en el combate cuerpo a cuerpo.

verdugos, nobles, sacerdotes o doctores), que también se podrán personalizar según sea nuestro estilo de juego. Cuando juguemos online, los escenarios también van a mostrar diferencias importantes; la ciudad se dividirá en pequeños distritos, que se ajustarán mejor a las partidas multijugador, y además se van a recuperar zonas del juego anterior, como San Donato o Florencia. La intención de los programadores es añadir nuevos mapas y personajes progresivamente, mediante paquetes descargables.

Los niveles se van a salpicar de elementos interactivos que se han bautizado como "brechas de carrera". Se trata de escalas, cornisas, vigas y otros objetos que se destruirán después de su uso. En una persecución, por ejemplo, permitirán el paso del primer jugador, pero obligarán a los demás a dar un rodeo para llegar al mismo objetivo. Así primará no solo nuestra destreza, sino también la estrategia a la hora de planificar un ruta.

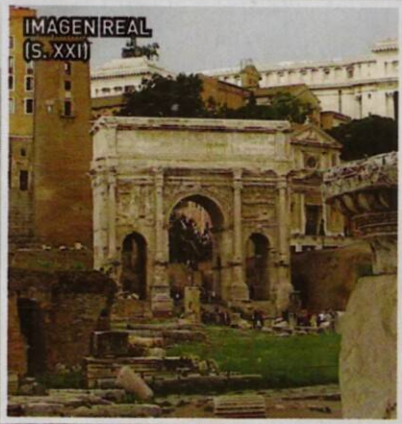
ENTRE LOS MODOS DE JUEGO DISPONIBLES destacará "Se Busca". Se trata de una especie de juego "todos contra todos"



LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de nuestros aliados y enemigos es uno de los elementos que más se van a mejorar respecto a los anteriores «Assassin´s Creed».

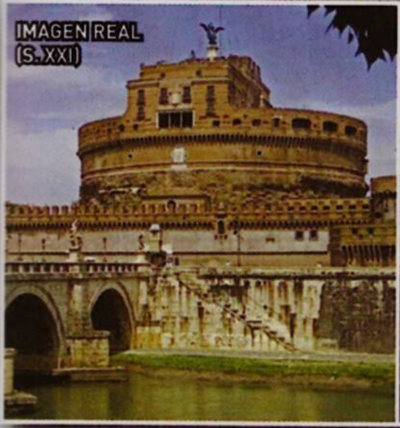
DE TURISMO POR LA ROMA RENACENTISTA

La ciudad de Roma será el escenario más grande que se ha representado en ningún «Assassin´s Creed» hasta la fecha. A principios del S.XVI la capital italiana era un lugar lleno de contrastes; mientras los barrios populares se encontraban en plena decadencia y eran un hervidero de delincuencia y enfermedades, la ciudad del Vaticano, donde se concentraba el poder de la Iglesia, estaba floreciendo. La ciudad se dividirá en cinco distritos: El Vaticano, el centro, el Tíber, la campiña y el barrio antiguo. Todos serán absolutamente fieles a la realidad.





EL BARRIO ANTIGUO (RUINAS ROMANAS)





EL CASTILLO DE SAN ANGELO





EL PANTEÓN

■ EN EL MODO MULTIJUGADOR NOS CONVERTIREMOS EN CAZADORES Y PRESAS AL MISMO TIEMPO ■

en el que cada uno de los participantes recibirá un contrato para eliminar a otro. De esta forma, nos vamos a convertir en cazadores y presas al mismo tiempo, sin saber quién puede convertirse en nuestro aliado y qué jugador está interesado en acabar con nosotros.

En el multijugador se van a incluir habilidades muy especiales, como la bomba de humo (para escapar sin ser vistos) el cañón oculto, la posibilidad de disfrazarnos con el atuendo de otro personaje o hacer que muchos "civiles" lleven nuestra ropa. Sin embargo, se mantienen en secreto algunos datos, como el número de jugadores que podrán participar simultáneamente en estas partidas o el sistema de recompensas (con puntos de experiencia, niveles y objetos desbloqueables en la línea de lo que hemos visto, por ejemplo, en los últimos «Call of Duty»).

→ **LOS ASPECTOS TÉCNICOS DE «LA HERMANDAD»** van a representar un salto cualitativo respecto al juego anterior. Aunque utilice el mismo motor gráfico y el aspecto de Ezio tampoco vaya a cambiar demasiado, el juego va a mejorar considerablemente. Y no solo nos referimos a unos escenarios más grandes, variados y llenos de vida, sino también a los personajes, que representarán un amplio abanico de clases sociales.

La Inteligencia Artificial será otro de los elementos clave de la nueva entrega: los centinelas van a ser más agresivos, nuestros compañeros de la hermandad se coordinarán para ayudarnos mejor, y los ciudadanos de a pie parecerán casi reales.

Nosotros ya estamos deseando volver a encontrarnos con Ezio y recorrer las calles de Roma para darle su merecido a los Borgia, pero aún tendremos que ser pacientes, porque «Assassin´s Creed: La Hermandad» no estará listo hasta el próximo otoño. HC



CORTESANA →

Que no os engañe su aspecto; aunque parezca delicada, podremos escoger sus habilidades y convertirla en una luchadora letal o en una experta en pasar desapercibida.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 18 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



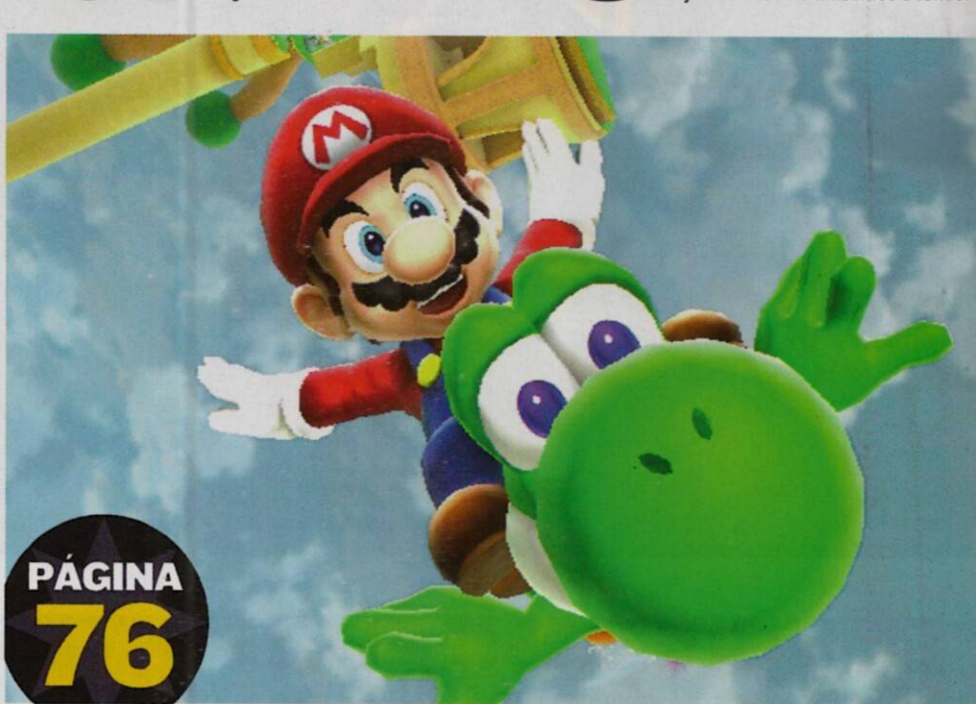
PÁGINA 82

MODNATION RACERS. No os perdáis los bólidos y los personajes que nos hemos "fabricado" para competir en este original "racer" de PS3.



PÁGINA 90

ALPHA PROTOCOL. ¿Un juego de rol ambientado en el mundo del espionaje internacional? En efecto y nosotros lo analizamos a fondo.



PÁGINA 76

SUPER MARIO GALAXY 2. El héroe más famoso de Nintendo recorre todo un universo de diversión en esta esperadísima secuela para Wii. Nosotros le hemos acompañado... ¡y descubrimos todas sus novedades!

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN WWW.PEGI.COM — 7 EDAD RECOMENDADA · SEXO · MIEDO · VIOLENCIA · LENGUAJE SOEZ · DROGAS · DISCRIMINACIÓN · APUESTAS · JUEGO ONLINE

■ PLATAFORMAS ■ NINTENDO ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: 11 de junio ■ 3



LA AVENTURA MÁS GRANDE de Mario acaba de llegar a Wii. Más habilidades, más retos... y la ayuda de Luigi y Yoshi.

EL UNIVERSO ELEGANTE

SUPER MARIO GALAXY 2

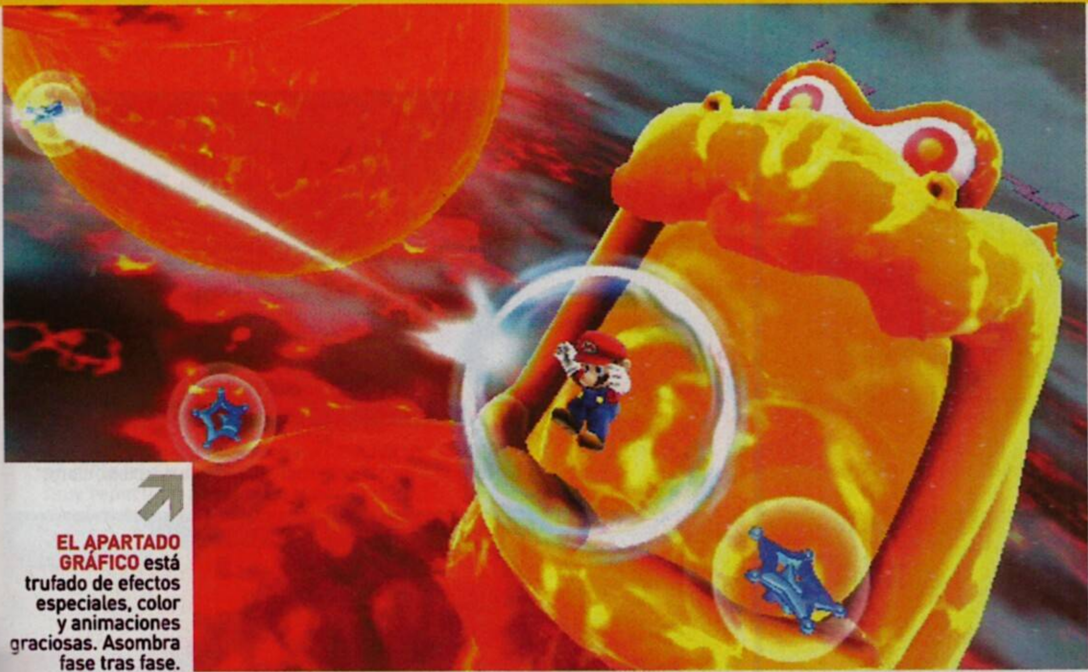


Hay malos que no escarmientan. Bowser ha vuelto a tocarle los bigotes a Mario y él va a responderle con el mejor juego de plataformas de los últimos años. ¿Listos para el despegue?

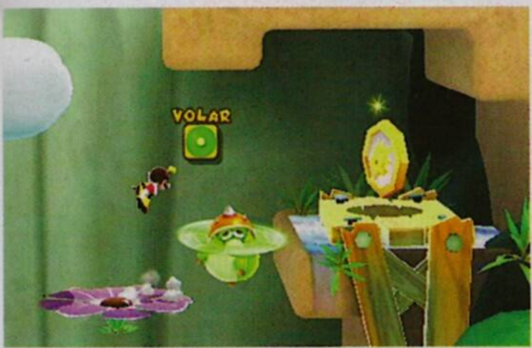
■ **LA PRINCESA PEACH ESTABA DE FIESTA:** iba a obsequiar a Mario con un riquísimo pastel. De repente... ¡diablos! Bowser aparece en el palacio, convertido en gigantón gracias al poder de las estrellas y secuestra a Peach alegremente. Mario, que ya sabe la cantinela, parte en busca de la muchacha. Como sucedía en el anterior «Galaxy», nuestra tarea es buscar las Superestrellas. Cuantas más tengamos, a más escenarios accedemos, hasta llegar al duelo final que sirva para restaurar la paz. Aunque no es necesario encontrarlas todas, el juego esconde 240 estrellas, repartidas en 6 galaxias. Y quizá haya alguna sorpresa más...

→ **PARA CONSEGUIR TODAS LAS ESTRELLAS** no hace falta recolectar 120 y luego volver a cogerlas con Luigi, como pasaba antes. Ahora las 240 estrellas son distintas, con lo que la variedad de misiones es mucho mayor. ¿Y qué pasa con Luigi? Pues esta vez no es un premio por completar la aventura, sino que aparece al azar a partir del mundo 2. Si tenemos la suerte de cruzarnos con él al principio de un nivel, podemos elegir controlarlo en lugar de Mario. Una vez en harina, se comporta de forma muy similar a Mario, pero tiene una utilidad extra: si lo usamos para





EL APARTADO GRÁFICO está trufado de efectos especiales, color y animaciones graciosas. Asombra fase tras fase.



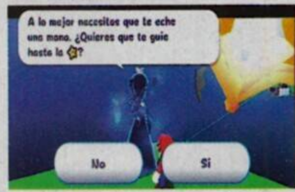
LA CÁMARA se puede controlar, pero a veces se queda fija en perspectiva lateral, aérea... Responde mejor que antes.



LA NAVE DE MARIO es la nueva base de operaciones. Desde aquí podemos acceder al mapa general o recibir consejos.

¿TE LO PASO, CHICO?

Para que los menos habilidosos también disfruten del juego, se han incorporado tres ayudas. La primera es un DVD (incluido en la caja) con pistas para las zonas peliagudas. Las otras dos son estas:

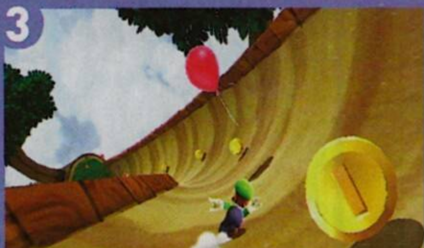


ESTELA nos ofrece superar las zonas complicadas. Así, Mario hará solo los movimientos oportunos, pero recibiremos una mera estrella de bronce.



HAY VIDEOCARTELES que nos cuentan cómo usar las habilidades nuevas a base de prácticos videos demostrativos.

2


3


RETOS PARA RATO

Aquí van algunos ejemplos de pruebas nuevas que se añaden a la lista:

1. CON EL GUACAPLANO podemos volar en plan ala delta y competir en carreras aéreas. ¡Ojo, no os choquéis!

2. HAY ZONAS DE BONUS dispersas por los escenarios. Al superarlas contra reloj, podemos ganar 3 vidas extra.

3. LOS TOBOGANES vuelven desde «Super Mario 64»... ¡con la misma música!

completar un nivel y volvemos a entrar en él, podemos participar en un modo contrarreloj en el que hemos de llegar a la meta antes que un "Luigi Fantasma".

➔ PERO LA GRAN NOVEDAD ES YOSHI. Este dinosaurio tan "salao" va a echarnos un cable en muchos niveles, siempre y cuando encontremos un "huevo Yoshi" y lo rompamos. A continuación toca saltar sobre su lomo (basta con agitar el mando) y lo usaremos como montura, lo cual nos da una dosis extra de velocidad y varios poderes. La principal ventaja es la gloto- ▸▸



MARIO ➔

EL HÉROE DEL REINO CHAMPIÑÓN siempre tiene tiempo para rescatar a la "secuestrable" princesa Peach. Esta vez cuenta con la ayuda de Yoshi para superar los coloridos planetas del juego.

EL COMETA TE RETA

A diferencia del primer «Galaxy» (donde aparecían al azar), aquí tenéis que ganaros el acceso a las misiones de cometa. Y no son nada sencillas...



HAY MONEDAS con el icono de cometa en los niveles. Cogedlas para liberar esa misión especial.



LAS TAREAS son contrarreloj. Van de correr, eliminar un número de enemigos...



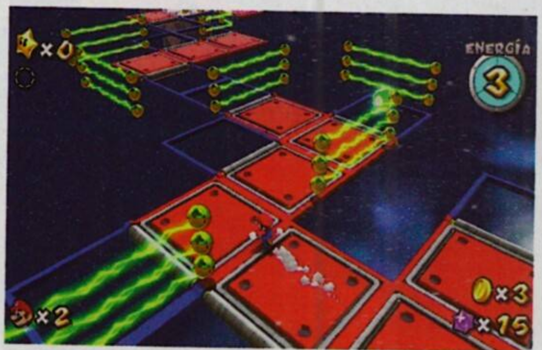
LAS ESTRELLAS VERDES vuelven. Están en zonas de difícil acceso, pero sin límite de tiempo.



AL PRINCIPIO DE LA HISTORIA vemos una impactante introducción. ¡Cuánto tiempo, Destello Maestro!



HAY ZONAS CILÍNDRICAS o esféricas, que podéis recorrer de un extremo a otro sin caeros. Al principio despista, claro.



LAS TRAMPAS pueden superarse ejecutando movimientos concretos, usando algún ítem... ¡Echadle imaginación!



PARA ACCEDER A LOS NIVELES tenemos un menú similar al de «S. Mario Bros 3» o «S. Mario World». Hay algún atajo...



LOS ENEMIGOS CLÁSICOS de la saga (como estos Whomps) nos retan continuamente. Recordáis como vencerlos, ¿verdad?



← BOWSY

El hijo de Bowser es un angelito: igual se mete con nosotros que manda algún monstruo para que nos dé una tunda. Nos da la brasa al final de algunos niveles, a "pachas" con su papi.

nería de Yoshi y esa lengua tan larga que tiene. Con ella podemos tragarnos a los enemigos, balancearnos o incluso tirar de algunos objetos para acercarlos a nosotros. Como no podía ser de otra forma, tampoco faltan las frutas especiales, que otorgan habilidades temporales. Si recordáis, en clásicos como «Super Mario World» la presencia de Yoshi era solo una ayuda, pero no resultaba imprescindible. Ahora sí que lo necesitamos para superar ciertas zonas, así que procurad no perderlo de vista.

MARIO TAMBIÉN GANA PODERES. Nos reencontramos con los vistos en «Galaxy», pero además hay otros nuevos que podéis ver en el cuadro de la derecha. Si a eso añadís los movimientos a los que ya nos tiene acostumbrados el fontanero (rebote en pared, culetazo, salto de longitud,

PARA CADA OBSTÁCULO, UNA HABILIDAD

Si algo caracteriza a cada nueva entrega de las aventuras del fontanero, es el catálogo de "super setas" que le transfieren nuevas habilidades. En el primer «Mario Galaxy», nuestro bigotudo amigo podía transformarse en fantasma (para atravesar ciertas zonas), muelle (así saltaba más), abeja... Todos los trajes que vimos ahí (a excepción de Mario Hielo) se han mantenido en esta segunda parte, solo que... ¡se han añadido tres más! Su aparición está muy repartida, pero vais a tener ocasión de sacarle partido a todas, tranquilos.



MARIO NUBE

Permite crear tres plataformas de nubes en el lugar que queramos. Una vez las gastemos, hay que buscar otra seta.





TROMPOTALADRO

Es un objeto, más que un disfraz. Al agitar el mando, Mario taladra el suelo y aparece en el extremo opuesto del planeta en que esté.



MARIO ROCA

Mario rueda dentro de una esfera de piedra y puede derribar los objetos más resistentes... pero resulta difícil de controlar.





etc.) el resultado es la mayor gama de habilidades de la saga. Al hilo de la entrega anterior, la dirección se controla mediante el stick. Si lo que movemos es el Wiimote, desplazamos un cursor por la pantalla, que sirve para lanzar trozos de estrella.

→ **EL MULTIJUGADOR** se basa precisamente en ese cursor. En la primera parte, una segunda persona podía ser la encargada de moverlo y disparar trozos de estrella, pero lo cierto es que no resultaba una experiencia demasiado emocionante. Ahora tiene más posibilidades de acción: cuando alguien nos acompaña en la partida, el cursor se transforma en el Destello Maestro (esa estrellita con ojos que acompaña a Mario durante toda la aventura) y, además de lanzar objetos, el segundo jugador podrá hacerle girar para que elimine a los enemigos. Para ello, basta con mover el Wiimote y agitarlo cuando algún bicho ande cerca. Sigue sin ser un multijugador redondo del todo (¿por qué no poner minijuegos como en «New Super Mario Bros Wii» o partidas por turnos?), pero desde luego resulta más atractivo que antes.

→ **EL DESARROLLO DE LAS PARTIDAS** vuelve a ser principalmente plataformero, pero la variedad de retos está a años luz de lo que hayáis visto en cualquier otro juego del género.

Lo más llamativo es de nuevo el uso de la gravedad. Tan pronto estamos saltando boca abajo, como dando vueltas a un pequeño planeta esférico. Esto nos obliga a replantearnos nuestra concepción tradicional del control en 3D, pero una vez superado el despiste inicial resulta divertidísimo y sugerente el torrente de ▸▸





CUANTO MÁS GRANDES SON...

LOS JEFES, como el dragón Dragoloso, son más espectaculares que nunca. ¡Buscad su punto débil!

BOWSER aparece en contadas ocasiones, pero basta para dejaros con la boca abierta. Comparad su tamaño con el que tiene el pobre Mario.

OTROS PERSONAJES echan un cable. La Champinave (1) regresa para darnos algunos items, el mono Molonio (2) nos reta a misiones especiales y el destello tragón (3) cambia monedas por objetos. También vuelve el robot (4)... ¡pero ya no tiene acento andaluz!





LUIGI

Era un personaje oculto en la aventura anterior, pero aqui es mucho más facil jugar con él. Como veis, sigue tan, ejem, "aguerrido" como siempre.

pruebas a las que nos somete cada nivel. El objetivo final puede ser conseguir la estrella, pero para acceder a ella puede tocarnos ganar en una carrera, resolver puzles, vencer a jefes finales, participar en minipruebas tipo "whack-a-mole"... Además, en cada escenario vemos a personajes secundarios que nos retan a pruebas extra, dan consejos, proponen atajos... Multiplicad toda esa variedad por las 240 pruebas que se nos presentan y tendréis un título que puede duraros decenas de horas... ¡y siempre estamos con una sonrisa en la boca!

LOS GRÁFICOS SON UN PUNTO Y APARTE. Los escenarios están brillantemente diseñados y gozan de una estética y colorido estupendos (hilando fino, algunos son demasiado parecidos a los de la primera parte), pero la palma se la llevan los perso-

ÉCHAME UNA MANO, YOSHI





El hecho de montar en este gracioso dinosaurio ya nos da una gran cantidad de movimientos especiales, pero si además comemos las frutas oportunas podemos aprovechar otras habilidades temporalmente. El color de Yoshi cambia también en función de la fruta que hayamos comido. ¡Qué amiguete tan festivo!

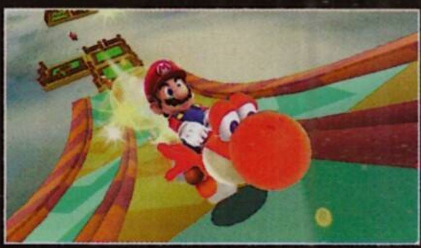
FRUTA BRILLANTE

Emite un destello que sirve para mostrar plataformas que serían invisibles de otro modo. Es imprescindible: aunque saltarais a ciegas en el punto exacto, caeríais al vacío.



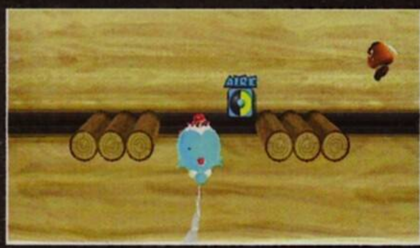
GUINDILLA

Al dinosaurio le pica tanto la boca que se pone a correr como un loco. Es la única manera de trepar por cuestas empinadas (o incluso totalmente verticales), pero cuesta un poco controlarlo.



FRUTA GLOBO

Tras comerla se infla como un globo y va soltando aire poco a poco. Tenemos unos segundos para ascender todo lo que podamos y llegar a plataformas lejanas.



1



2



3



4

najes. Mario y Luigi están tan bien modelados que parecen salir de la pantalla. Los enemigos "normales" son graciosos y los jefes finales os van a hacer soltar algún "¡ahí va, mi vieja!" por su espectacularidad y tamaño. Todo ello se ve potenciado por una avalancha de efectos especiales (distorsiones, explosiones, etc.), una cámara más eficaz que antes, banda sonora orquestada... ¡Mamma mía, qué juego! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA VARIEDAD DE MISIONES** que hay, gracias al diseño de niveles, los trajes, los personajes...
- **EL APARTADO TÉCNICO** es sublime. Toda una demostración de lo que puede dar de sí esta consola.

lo peor

- **SORPRENDE MENOS** que la primera parte. Hay misiones y escenarios que ya están algo vistos.
- **ALGUNOS CHECKPOINTS** nos obligan a repetir demasiadas tareas si morimos y fastidian un poco.

alternativas

El primer **«Mario Galaxy»** es el único que está a su altura. También es muy bueno **«New Super Mario Bros Wii»**, pero está más enfocado al multijugador. El fontanero también triunfa en **«Mario Kart»**, **«Smash Bros»**... ¡Ah! Y haceos un favor: descargad **«Super Mario 64»** en la Consola Virtual. Qué juegazo, leche.

GRÁFICOS Quedan por encima de los del primer «Galaxy» en colorido, efectos especiales y unos jefes que exprimen los circuitos de Wii.	96
SONIDO Música orquestada y dinámica, con remezclas de clásicos (hasta del anterior «Galaxy»). Las voces vuelven a hacernos sonreír. ¡Yoshiii!	91
DURACIÓN 240 estrellas para conseguir, muchos secretos... Las ayudas allanan el camino, pero los cometas son más difíciles que antes..	97
DIVERSIÓN Cada nivel es una experiencia distinta, plagada de sorpresas y humor. No es tan novedoso como el primero, pero sí está más pulido.	97

PUNTUACIÓN FINAL 97

valoración

Cuando llegó «Mario Galaxy», no tuvimos reparos en plantarle un 97, porque era tan redondo, alegre y original que estábamos seguros de que tardaría mucho en llegar algo que lo superara. Tanto ha sido así que solo su segunda parte lo ha logrado. Es más variado y espectacular, pero sorprende menos, razón por la que lo hemos dejado con la misma nota. Es, en cualquier caso, una obra maestra, un brilllante recordatorio de lo geniales que pueden llegar a ser las plataformas y... el mejor juego que tiene Wii.

■ VELOCIDAD ■ SONY ■ 1 - 12 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3



LOS MUÑECOS MÁS VELOCES compiten en frenéticas carreras. Podéis crear con facilidad a vuestro propio piloto. ¡Llevarlo al estrellato es más complicado!

BUFFET LIBRE DE CIRCUITOS

MODNATION RACERS

1



Algunas personas se conformarán con el clásico "Scalextric" para disfrutar de carreras personalizadas, pero aquí podéis crear unos recorridos tan completos que os van a dejar "to locos".

■ **LA COLORIDA MODNATION** es un lugar donde unos personajes cabezones llamados Mod (no se han partido mucho la cabeza, no) compiten en carreras al más puro estilo «Mario Kart». Con nuestro muñeco al volante, podemos realizar las maniobras típicas de estos juegos: derrapar, usar el turbo, recoger habilidades especiales y ejecutar piruetas durante los largos saltos son algunos de nuestros cometidos.

Ahora bien, las carreras no son tan fáciles de superar como en otros juegos: para sobrevivir a los constantes ataques de los rivales debemos tener a punto un escudo protector (se "carga" a base de derrapar y hacer movimientos especiales) y vigilar las constantes trampas de los circuitos.

Además, hay varios objetivos secundarios dentro de cada prueba, como atacar a un rival en zonas concretas del circuito o conseguir una determinada cantidad de puntos de derrape. Así pues, cada carrera es una experiencia intensa y divertida, pero también algo más exigente de lo normal.

→ **LAS AMPLIAS POSIBILIDADES DE EDICIÓN** son lo que más os va a llamar la atención de este juego. Mediante un sencillo editor podéis crear de cero a vuestro corredor, el coche o los circuitos. Estos últimos son algo más complicados





LOS SALTOS son numerosos y nos lanzan varios metros en el aire. Si giráis el stick podéis realizar piruetas tan vistosas como esta.



PARA FRENAR A LOS RIVALES podemos embestirlos o usar ataques de ítem. Estos últimos tienen 3 niveles de potencia.



ANTES DE LAS CARRERAS del modo Campeonato se nos muestran divertidas escenas de introducción.

PREMIO AL BUEN PILOTO

A la derecha de la pantalla hay una barra que podéis rellenar con vuestros derrapes, piruetas, rebufos y demás trucos propios de estas carreras. Procurad tenerla a tope, porque es el "combustible" para ejecutar estas habilidades:



EL TURBO vacía la barra poco a poco y es fundamental para escalar puestos en la carrera (siempre salimos los últimos).



EL ESCUDO pega un buen mordisco a la barra, pero si lo lanzamos justo a tiempo nos salva de cualquier ataque.

2



3



"QUECOS" AL VOLANTE

Para competir no basta con acelerar y usar los items que encontremos. Más nos vale estar al quite con todo lo que ofrecen los circuitos.

1- **SI DERRAPAMOS** acumulamos una barra especial (a la derecha de la imagen) que se consume al usar el turbo o un escudo protector.

2- **HAY TAREAS SECUNDARIAS** en cada circuito, como derribar al rival, conseguir una cantidad de puntos con derrapes, etc.

3- **HAY 5 FICHAS** en cada circuito. Recogerlas libera piezas para el editor.

de diseñar, pero sorprende gratamente el equilibrio que han conseguido entre la accesibilidad y una nutrida gama de posibilidades.

Una vez creadas, podéis subir vuestras obras a Internet para que otros usuarios las disfruten. De hecho, hasta pueden modificarlas y hacer su propia versión (en la información del archivo seguiréis figurando como autores del diseño original). Como veis, las posibilidades son enormes.

En cuanto a modos de juego, podéis participar en un Versus local y online para hasta doce jugadores y en una clasificación mundial. La estrella, no obstante, es el modo Campeonato, en

LOS MOD →

PUEDEN TENER UNA CARA SIMPÁTICA, pero gastan mucha mala leche cuando se trata de competir. Diseñadlos con el aspecto que más os congratule.





LAS TRAMPAS que podemos lanzar van desde los misiles buscadores hasta ondas de choque. En nivel tres son devastadoras.





EL JUEGO OFRECE AMPLIAS OPCIONES DE EDICIÓN Y TREPIDANTES CARRERAS





PERSONAJES INVITADOS: reservar el juego servía para desbloquear corredores como Kratos (izq.), Ratchet (der.) o Sackboy. Tranquilos, que se pondrán a la venta...

TÚ LO HACES ESPECIAL

Crear contenido para el juego es cuestión de segundos. Podéis subirlos a Internet para que otros lo usen o modifiquen:



DESDE EL "LOBBY" podemos entrar en las opciones. Id al área correspondiente o pulsad Start para un acceso rápido.



LOS COCHES se modifican en su forma, pintura y pegatinas. Para un cambio rápido, se puede generar uno aleatoriamente.



LOS MODS se crean de forma similar, pero también podemos modificar su banco de voces, los diseños de la camiseta...



LOS CIRCUITOS son lo mejor. Familiarizarse con las opciones lleva un tiempo, pero luego es rápido crear niveles completos.

el que tenemos que superar decenas de circuitos para liberar las piezas de los editores.

UN APARTADO TÉCNICO más cuidado de lo que nos tiene acostumbrados el género es un buen broche para el juego. No es perfecto (fastidian los tiempos de carga, la música y la implacable dificultad), pero es una muy buena innovación en el concurrido mundo de las carreras locas.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

CREAR CONTENIDO asegura que el juego dure mucho más allá de la simple competición.

LAS CARRERAS SON INTENSAS y nos obligan a darlo todo desde el pitido de salida.

lo peor

LOS TIEMPOS DE CARGA son bastante largos y numerosos. Cortan un poco el ritmo...

LA MÚSICA es un poco machacona, sobre todo durante las primeras carreras del Campeonato.

alternativas

Hace un par de meses llegó «Sonic & Sega All-Stars Racing», que cuenta con el carisma de estos personajes, pero con unas carreras menos intensas. Para carreras algo más serias, el también reciente «Split Second» es una buena opción. Fuera de los circuitos, «Little Big Planet» también sirve para explotar vuestra vena creativa.

GRÁFICOS Los simpáticos diseños se mueven entre efectos gráficos muy espectaculares. Hay algún tirón puntual en la fluidez gráfica. **84**

SONIDO Los comentaristas españoles no hacen mucha gracia y la música, aunque es adecuada, se hace un poquito pesada. **70**

DURACIÓN El modo campeonato tiene 40 circuitos llenos de rutas distintas y extras. A todo eso... ¡añadid el contenido que vosotros diseñéis! **93**

DIVERSIÓN Las carreras convencen por sí solas, pero el completo editor también mola. Los tiempos de carga cortan un poco el rollo. **87**

PUNTUACIÓN FINAL 87

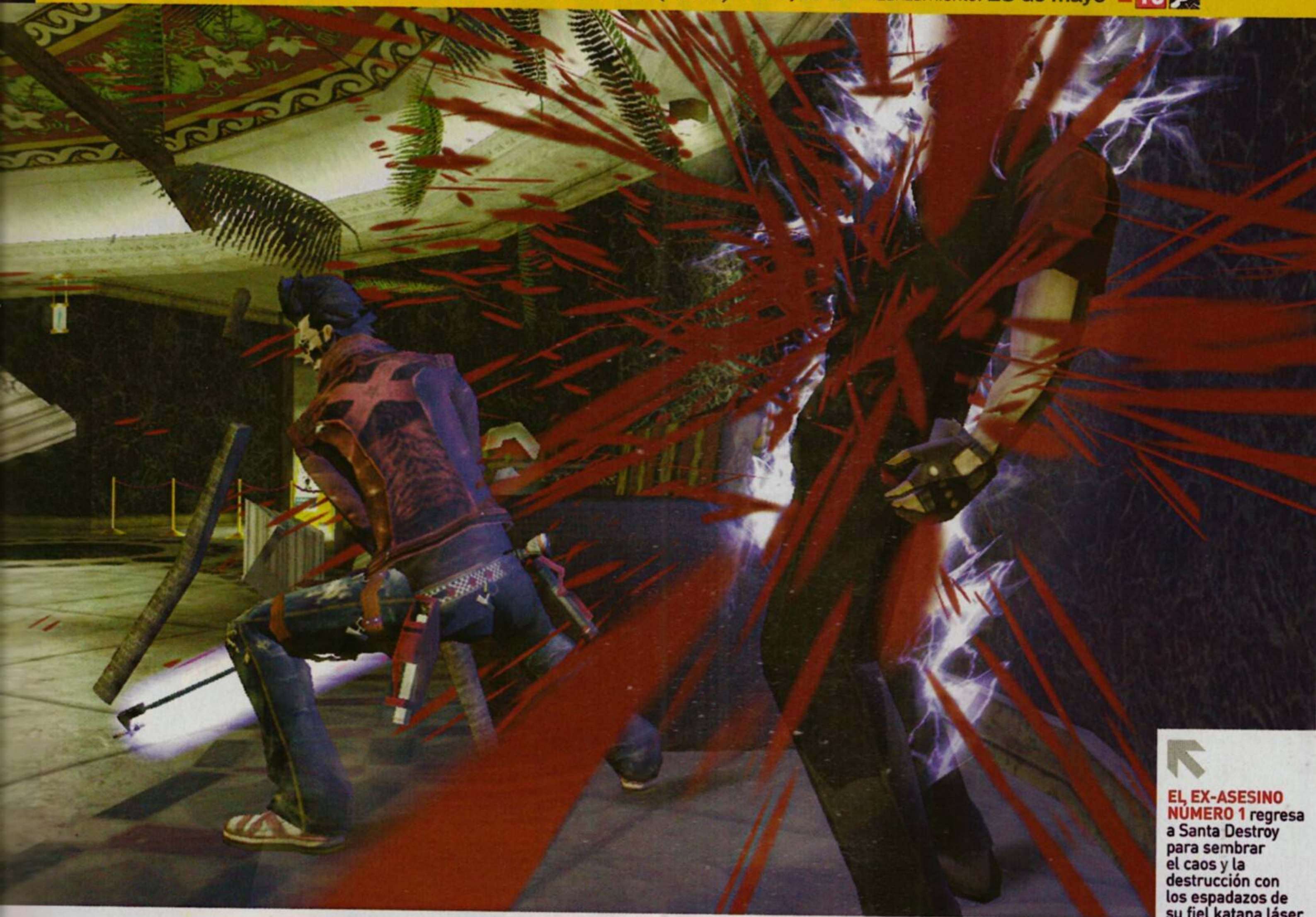
valoración

Este título no se escuda en su editor para ofrecer carreras locas "genéricas". Las competiciones atrapan por sí solas gracias a un planteamiento exigente, pero divertido. Ahora bien, las opciones de personalización son lo más llamativo. El tiempo dirá hasta qué punto sacáis partido a sus opciones, pero en principio sus posibilidades son infinitas. Solo le achacamos esos cansinos tiempos de carga y que los menos habilidosos pueden encontrar las partidas algo duras. Nada que no arregle la práctica, por supuesto.



CUANDO LA VELOCIDAD NO ES SUFICIENTE...
¡DESATA LA DESTRUCCIÓN!
DETONA
LA TORRE
ARROJA
LA VIGA
SUELTA
LA CAJA
GALARDONADO COMO EL MEJOR JUEGO DE CARRERAS DEL E3 EN 2009
the best of E3
GAME CRITICS AWARD
09 WINNER
"Si hay una palabra que define el juego, esa es "espectacular". Todo un delirio de intensa y destructiva jugabilidad."
Revista Oficial PlayStation, Abril 2010
DE BLACK ROCK STUDIO, LOS CREADORES DE PURE
SPLIT/SECOND VELOCITY
www.splitsecondvelocity.es
A LA VENTA
21.05.2010
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD-ROM SOFTWARE
PS3
BLACKROCK STUDIO
Disney
www.pegi.info
© Disney. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Release dates are subject to change.

■ ACCIÓN ■ RISING STAR ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: 28 de mayo ■ 18



EL EX-ASESINO NÚMERO 1 regresa a Santa Destroy para sembrar el caos y la destrucción con los espadazos de su fiel katana láser.

CORTA Y PEGA EL SABLAZO

NO MORE HEROES 2



Un espadachín de año sabático puede ser muy susceptible de cabrearse al volver a empuñar su katana, sobre todo si desea llevarse a la boca un sangriento plato de venganza servida bien fría.

■ **EL ANTIHÉROE TRAVIS TOUCHDOWN** vuelve a hacer acopio de sus katanas para llenar otra vez de violencia las calles de Santa Destroy. El creador del juego, conocido con el apodo de "Suda 51", ha revisado el salvajismo, el humor y los homenajes que tenía el primer «No More Heroes» y los ha perfeccionado.

Así, tras un periodo apartado del negocio, Travis vuelve a participar en el torneo de la Organización de Asesinos de la ciudad para recuperar el cetro que le ha sido arrebatado, y de paso vengar el asesinato de su amigo Bishop.

→**LOS 15 COMBATES CLASIFICATORIOS** estructuran un desarrollo lleno de acción. Desde el puesto 51 de la clasificación, Travis debe volver al primero, enfrentándose a todo tipo de jefazos, entre los que no faltan hilarantes referencias a sagas cinematográficas como "Star Wars", o consoleras como «Final Fantasy» y «Metal Gear». Las fases de transición se han eliminado, por lo que ya no hay moto, aunque sí la conducimos en algunas misiones. Por tanto, el desarrollo es más lineal que en la primera entrega, pero también más centrado en los jefes.

A la hora de combatir, ya sea con el binomio Wiimote-Nunchako o con el mando clásico, las katanas láser vuelven a ser las

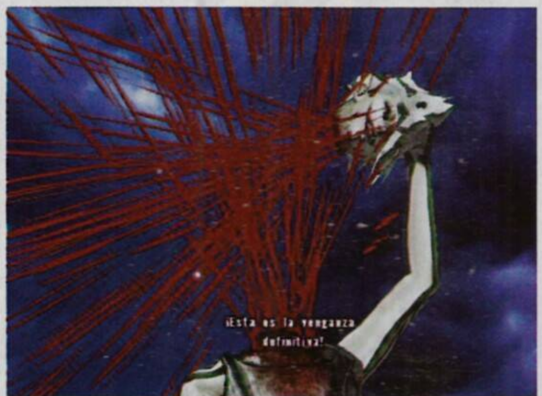




EL MODO ÉXTASIS da a Travis poderes especiales como convertirse en tigre, según la combinación que dé una ruleta.



MUERTE SÚBITA es un modo que se desbloquea al terminar la aventura y que permite enfrentarse a los quince jefes.



EL HUMOR A LO BESTIA está muy presente, tanto en los diálogos como en el comportamiento de los personajes.

UNOS JEFES DE CINE

Las referencias al cine y a los videojuegos son claras en el desarrollo del juego. Además de algunos diálogos, las alusiones en lo que respecta a los jefes finales son constantes:



CLOE WALSH recuerda mucho a Hannibal Lecter. ¿O será Psycho Mantis, de «Metal Gear»?



KIMMY HOWELL usa una flauta-espada inspirada en la de Darth Maul, de "Star Wars Episodio 1".



2



3

RECURSOS VIOLENTOS

Travis cuenta con distintas habilidades para abrirse paso frente a todos sus rivales de Santa Destroy:

1. **LA KATANA** es su principal arma para despedazar a quien se ponga por delante.
2. **GLASTONBURY** es un robot gigante con el que tendremos que superar una de las duras batallas iniciales.
3. **LA MOTO** se puede conducir en dos de las misiones de la aventura.

grandes aliadas de Travis, a quien tampoco le faltan movimientos de lucha libre. Y cuidado, que el desmembramiento y la decapitación son una constante en los combates, igual que la sangre.

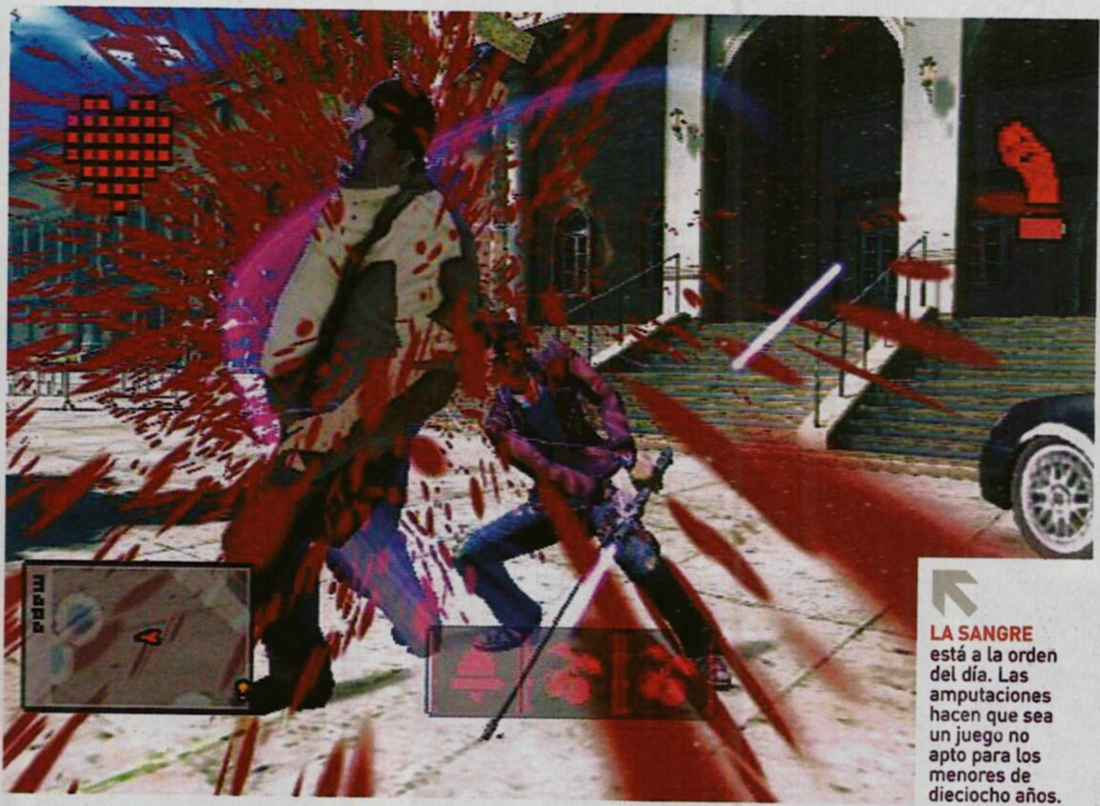
→EL TOQUE RETRO ESTÁ MUY PRESENTE, en especial en la decena de minijuegos que hay al margen de la aventura: acabar con una plaga de insectos, arreglar una tubería o conducir una moto repartidora de pizza (todo con una estética propia de las antiguas consolas de 8 bits) son solo algunos de esos trabajos secundarios, que a su vez sirven para ganar dinero con el que comprar nuevas katanas y ropa. Además, le añaden jugo a las 10 horas que dura el desarrollo principal.

A nivel gráfico, el juego se muestra sólido, con un aspecto desenfadado basado en el "cel shading" y en el que la sangre ▸▸



TRAVIS TOUCHDOWN →

ESTE AMANTE DE LAS KATANAS pretende vengar la muerte de su mejor amigo volviendo a ser el rey de los asesinos de una ciudad sin ley.



LA SANGRE está a la orden del día. Las amputaciones hacen que sea un juego no apto para los menores de dieciocho años.

LA VIOLENCIA Y EL HUMOR NEGRO LO CONVIERTEN EN UN JUEGO MUY ADULTO

VIEJOS COMPAÑEROS DE FATIGAS



SHINOBU es una joven de armas tomar que protagoniza dos capítulos y se apoya en una espada convencional.



HENRY es el hermano gemelo de Travis. Tomamos su control durante una pesadilla que atormenta su mente.

TRABAJOS ALTERNATIVOS

No todo es matar en la selva urbana de Santa Destroy. También hay tiempo para geniales minijuegos de aire clásico:



BIZARRE JERRY 5 es el típico matamarcianos lleno de disparos y hordas enemigas.



BOXEAR Y CORRER son dos actividades a las que se puede acceder en el gimnasio de Ryan.



COGER COCOS obliga a patear troncos y ser hábil para recogerlos con un cesto.



RECOGER BASURA ayuda a limpiar el espacio exterior de residuos mediante un propulsor.

brilla por su exceso. No obstante, algunos "bordes de sierra" empañan el apartado. En línea con el humor del juego, no faltan vídeos subiditos de tono que narran parte de la historia.

«No More Heroes 2» supone una inyección de salud para Wii. Con uno de los estilos más adultos del catálogo la consola, la acción y la originalidad de los jefes y misiones nos obligan a no pasar por alto este juego. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS KATANAS,** son fáciles de manejar y una auténtica garantía de acción en estado puro.
- **LOS MINIJUEGOS RETRO** son una decena, casi todos igual de originales y entretenidos.

lo peor

- **LA DURACIÓN** de la aventura principal se queda algo corta, en torno a las diez horas.
- **NO APROVECHA EL WIIMOTE** todo lo que debería tratándose de un juego de estas características.

alternativas

Casi con su misma filosofía de acción violenta y también muy desenfadado, probad el genial **«Madworld»**, que cambia la espada láser por una motosierra. Como opciones de acción más aventurera, tenéis **«Resident Evil 4»**, el "tres en uno" que ofrece el pack **«Metroid Prime Trilogy»** y el reciente **«Monster Hunter Tri»**.

GRÁFICOS Los combates son muy fluidos y la sangre tiene buenos efectos, pero algunos bordes dentados dan el cante y desmerecen el conjunto. **85**

SONIDO Las voces son buenas, pero están en inglés. Las melodías son pegadizas y cumplen con su cometido, igual que los efectos de las armas. **85**

DURACIÓN La aventura principal dura solo unas diez horas, pero los minijuegos pueden ser muy adictivos y enganchar en busca de récords. **87**

DIVERSIÓN La acción es frenética, lo mismo que los quince jefes finales y los minijuegos, que son un desafío de lo más original y variado. **91**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

El nuevo trabajo de Suda 51 reedita el éxito del primer «No More Heroes» con un juego que se sitúa como uno de los mejores del género de acción en Wii. Los jefes finales son un buen puñado, igual que las misiones secundarias en forma de minijuegos de estética retro. Solo se echa en falta algo más de protagonismo del Wiimote, pues no es compatible con el Wii Motion Plus, y algo más de duración, pero su humor y su acción salvaje, esta vez sin censura, hacen que el juego merezca mucho la pena.


7
www.pegi.info
ModNation RACERS
SER EL MÁS RÁPIDO NO ES SUFICIENTE
El juego es sólo el principio.
Rayos paralizadores, misiles, golpes, saltos acrobáticos… Todo vale para ganar en ModNation, el juego de carreras más divertido y sorprendente para PlayStation3. Crea tu Mod, diseña tu kart y construye tus propios circuitos. Compite con tu familia y amigos o si lo prefieres, desafía a otros corredores en el modo on-line. Sube tus circuitos favoritos o descárgate los creados por otros pilotos a través de PSN. Y llega hasta donde te lleve tu imaginación.
modnation.com
También para PSP.
PlayStation
SONY
make.belie

■ ROL / ACCIÓN ■ SEGA ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: 28 de mayo ■ 18



LA AMBIENTACIÓN recupera elementos de grandes sagas de espionaje, como Bourne o las pelis de James Bond.

ESPIONAJE POR PUNTOS

ALPHA PROTOCOL



Algunos espías sólo mezclan el Martini con vodka. Sin embargo al agente secreto Mike Thorton, el protagonista del juego, lo que más le gusta es un buen cóctel de rol y acción.

■ **EL AGENTE MIKE THORTON TIENE UN ESTILO** inconfundible. A primera vista podría parecer que utiliza los mismos métodos que otros espías consagrados de los videojuegos, como Solid Snake, Sam Fisher o Gabe Logan, pero las peleas, los tiroteos y las fases de infiltración son sólo la superficie. Su misión (que se desarrolla en lugares tan dispares como Arabia Saudí, Moscú, Roma o Taipei) esconde los elementos típicos de un juego de rol. No en vano, Obsidian, la compañía que ha desarrollado «Alpha Protocol» es una de las grandes dentro de este género.

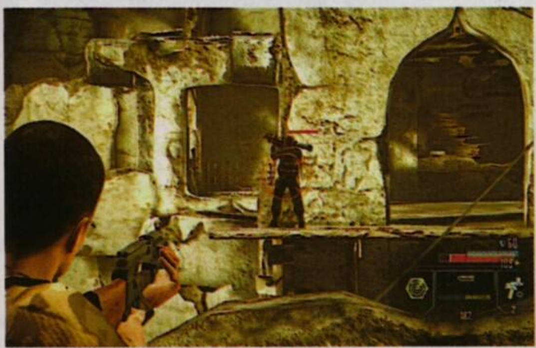
Para empezar, podemos editar nuestro aspecto, asignar puntos a nuestras características básicas y seleccionar el equipo más sofisticado. Nosotros actuamos desde un piso franco (que también nos sirve para enviar correos electrónicos y comprar nuevas armas) y tenemos libertad para escoger en qué orden vamos a cumplir nuestros objetivos. Y por supuesto, cada vez que lo conseguimos, recibimos puntos de experiencia que nos ayudan a mejorar y que nos darán la "especialización".

→ **LAS CONVERSACIONES SON UNA PARTE FUNDAMENTAL** de «Alpha Protocol». Podemos escoger diferentes respuestas en un tiempo limitado, como en «Mass





LOS COMBATES cuerpo a cuerpo son sencillos. Si subimos nuestro nivel de artes marciales podemos llegar a ser más letales que un arma.



EL SISTEMA DE PUNTERÍA aumenta la precisión de los disparos cuanto más tiempo nos mantenemos quietos.



APARECEN VEHÍCULOS como una moto o esta zodiac, pero no se pueden controlar. Sólo nos llevan hasta el objetivo.

LAS CLAVES DEL ROL

Aunque el control es similar a cualquier juego de acción, «Alpha Protocol» tiene muchos elementos de rol. Además de los puntos de experiencia, los niveles y el cambio de apariencia, el juego nos ofrece libertad para escoger misiones, y tareas secundarias.



LAS CONVERSACIONES nos ofrecen distintas respuestas, para seleccionar contrarreloj.



LAS CERRADURAS, y las cajas fuertes se "revientan" mediante minijuegos de habilidad.





POR TODO EL MUNDO

Aunque el primer escenario (que no podemos saltarnos) es Arabia Saudí, después podemos escoger:

1. MOSCÚ es un destino peligroso, donde nos vemos las caras con dos grupos terroristas.
2. ROMA incluye un museo, unas ruinas y una mansión.
3. TAIPEI es una zona mucho más "sucia" y urbana.



Effect», y así granjearnos la simpatía o el respeto de los demás personajes. Esta libertad de acción también influye en nuestro avance, que puede seguir diferentes líneas argumentales.

De hecho, surgen tantas elecciones a lo largo del desarrollo que no hay dos partidas iguales. Dependiendo de las personas que ejecutamos o dejamos vivir, el orden en que acometemos nuestros objetivos o nuestras relaciones "románticas" podemos alcanzar muchos finales diferentes (sus creadores insisten en que hay más de cuarenta posibles). Así que resulta muy "rejugable".

→EL APARTADO TÉCNICO TIENE ALTIBAJOS. Los escenarios son variados, pero por contra la inteligencia enemiga es "regulera", los diseños se repiten y el control (mediante botones contextuales) puede resultar bastante ▸▸

MIKE THORTON →

Conocemos la historia de este agente (cuyo aspecto podemos modificar) mediante flashbacks que se producen durante un interrogatorio.



LA EXPERIENCIA sirve para mejorar las características y especializarnos en habilidades como artes marciales, disparo, sigilo...





MISIONES ESPECIALES

Además de los niveles convencionales en que tenemos que recuperar información, el desarrollo se anima con otros momentos más intensos. Aparte de los enemigos finales (que resultan bastante durillos), tenemos que superar zonas de infiltración y un par de niveles en los que vamos equipados con un potente rifle de francotirador:



HUIMOS DEL LABORATORIO del gobierno. Esta misión (sin equipo especial) nos sirve como tutorial para controlar a Thorton.



TAMBIÉN NOS INFILTRAMOS para no dar la alarma. Podemos movernos sin hacer ruido y aprovechar tormentas de arena.



CON UN RIFLE DE PRECISIÓN tenemos que localizar a nuestro objetivo en medio de una fiesta y abatirlo de un disparo.

PODEMOS ALCANZAR CUARENTA FINALES DISTINTOS SEGÚN NUESTRAS ACCIONES





LOS PISOS FRANCOS nos permiten subir nivel, mandar correos, comprar armas y equipo y seleccionar misiones. Viajamos de uno a otro en cualquier momento.

aparatoso. Si queremos, por ejemplo, subir por una escalera, noquear a un enemigo y disparar a otro, tendremos que ensayar unas cuantas veces. Para colmo, los diálogos, que son numerosísimos, se mantienen en inglés (aunque están subtitulados).

A cambio, como cualquier juego de rol, «Alpha Protocol» tiene un gran argumento, realista y con giros muy interesantes, y está lleno de posibilidades.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LOS ELEMENTOS DE ROL, son numerosos y están bien integrados en la acción.

EL ARGUMENTO, que nos lleva a viajar por unos escenarios (reales) muy variados y exóticos.

lo peor

EL APARTADO TÉCNICO es solo correcto, y eso influye también sobre la diversión. La I.A. tiene fallos.

NO ESTÁ DOBLADO, lo que resulta especialmente grave por la cantidad de textos (y su importancia).

alternativas

El juego de rol que más se le parece (y además le supera en todos los aspectos) es «Mass Effect 2», que tiene una ambientación futurista. Si lo que buscáis es un buen juego de espionaje, deberíais probar «Splinter Cell Conviction» en Xbox 360 o el sobresaliente «Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots» para PlayStation 3.

GRÁFICOS Los escenarios son variados y exóticos, aunque los modelos se repiten y las animaciones podrían ser algo mejores. **80**

SONIDO Disfruta de una buena banda sonora y contiene muchísimas líneas de diálogo. Lo malo es que se mantienen en el inglés original. **85**

DURACIÓN Si somos directos podemos acabar la historia principal en menos de 10 horas, aunque todavía nos quedará mucho por explorar. **88**

DIVERSIÓN Una buena historia y algunos momentos emocionantes contrastan con unos tiroteos "sosos" y enemigos poco inteligentes. **85**

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

La mezcla de géneros es arriesgada. En «Alpha Protocol» los elementos de rol están muy bien integrados, y consiguen que nos identifiquemos con el agente Thorton y nos pensemos bien cada una de nuestras decisiones. Sin embargo, los momentos de acción (con fases de sigilo) quedan por debajo de otros juegos de espionaje. El apartado técnico alterna algunos aspectos notables con otros que parecen inacabados. De todo modos, no hay duda de que su propuesta es original y su argumento está muy bien desarrollado.

■ VELOCIDAD ■ DISNEY ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: 21 de mayo ■ 7









LA VELOCIDAD no es lo único que cuenta para alzarse con el primer puesto en estas carreras llenas de trampas.

CONDUCCIÓN MUY AGRESIVA

SPLIT SECOND

Las carreteras tienen puntos negros, propensos a los accidentes, pero seguro que no son tan peligrosos como estos circuitos.

UNA BUENA JUGARRETA

La principal seña de identidad de «Split Second» es la posibilidad de activar trampas ocultas en el escenario. Así es como se realiza una de estas "jugadas":

1. LLENAMOS NUESTRA BARRA DE ENERGÍA (que aparece bajo la matrícula del coche) con maniobras especiales, como saltos, derrapes o colocándonos al rebufo de nuestros rivales. Tiene 3 segmentos (uno por jugada disponible).

2. LOS ICONOS aparecen sobre los objetivos cuando podemos activar alguna trampa. Es importante el "timing" para pillar a varios corredores a la vez.

3. LAS TRAMPAS que activamos también nos pueden afectar. Además, algunas cambian el trazado de los circuitos de forma permanente.

BÓLIDO

Los coches no son reales y se dividen en tres categorías: deportivos, muscle car y camionetas. Su conducción tampoco difiere demasiado.



■ **EL PROGRAMA MÁS VISTO DE LA TELEVISIÓN** ya no son las carreras de Fórmula 1, sino las de «Split Second». Se trata de un "reality show" en el que ocho corredores se juegan la vida en una competición en la que, además de pisar el acelerador a fondo, tienen que activar trampas repartidas por los escenarios.

Antes de nada, tenemos que llenar una barra de energía realizando maniobras especiales, como derrapes, saltos y adelantamientos. Una vez que lo hayamos conseguido, nos podemos colocar detrás de cualquier oponente, esperar a que llegue el momento justo (aparece un icono sobre nuestro objetivo) y presionar un botón. Entonces contemplaremos boquiabiertos cómo se cruza un camión de la basura, se cae una grúa o aterriza un avión en medio del circuito, lo que provoca espectaculares accidentes.

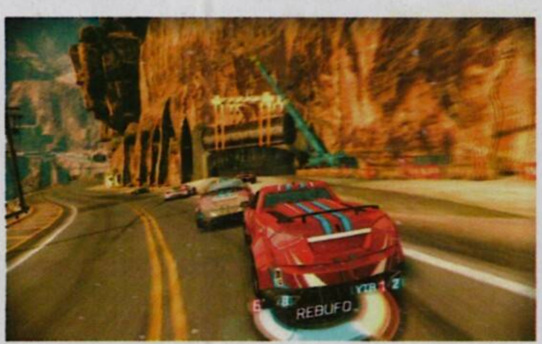
→ **LOS MODOS DE JUEGO** (que se reparten un total de 72 eventos) son muy variados y acordes con el espectáculo de la TV. Hay carreras eliminatorias, ataques de helicópteros (en los que debemos esquivar misiles), camiones que arrojan barriles explosivos... un montón de opciones que se completan con un gran modo online para ocho y a pantalla partida para dos.

La sensación de velocidad es brutal, a la altura de este despliegue, así como el diseño de los





LA ENORME SENSACIÓN DE VELOCIDAD y las explosiones garantizan el espectáculo en estas carreras televisadas.



EL MULTIJUGADOR, para ocho online o dos a pantalla partida, aprovecha los modos del programa principal.



LOS CIRCUITOS son enormes, pero se parecen bastante entre sí. El apartado gráfico tiene un estilo particular, con una paleta de colores muy saturada.

¡SALIMOS POR LA TELE!

Aunque no influye en el desarrollo de las carreras, el hecho de haber ambientado el juego como si se tratase de un "reality show" también le da una personalidad especial. Antes y después de cada episodio podemos contemplar un vídeo de presentación muy "televisivo". Pero hay más:



LAS MANIOBRAS más espectaculares se pueden repetir de manera instantánea con solo pulsar un botón. El enfoque es diferente.



LOS MÁS DE 70 EVENTOS están organizados como si fuesen los doce episodios de un innovador programa de televisión. El presentador es el de "MQC".







LOS MODOS de juego van más allá de las simples carreras (izq.). También hay competiciones contrarreloj, en el centro, o duelos contra un helicóptero de combate (der.).

escenarios (con una paleta de colores saturados, como «Burnout» o los últimos «Need for Speed»), aunque los vehículos no son reales. El doblaje, a cargo del mismo locutor de "Más que coches", remata un juego vibrante, con carreras que no os dejarán pestañear. «Split Second» nos ofrece un nuevo e irresistible planteamiento dentro de un género, los arcades de velocidad, que empezaba a estar saturado. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS JUGADAS,** que destrozan el escenario y a nuestros oponentes si se activan en el momento adecuado.
- **LA CANTIDAD DE MODOS,** como supervivencia, duelo contra helicópteros o eliminación.

lo peor

- **NO SON VEHÍCULOS REALES,** y los daños durante la carrera no pasan de arañazos en la pintura.
- **TODOS LOS CIRCUITOS** se parecen bastante entre sí, el aeropuerto, el dique, la central...

alternativas

Está claro que «Split Second» bebe de las fuentes de **«Burnout»**, que nos ofrece navegación libre por la ciudad y cuenta con más vehículos y motos. En cuanto a las carreras con trampas, podéis probar **«Sonic & Sega All Stars Racing»**, con los personajes de la casa, y, solo en PS3, **«Modnation Racers»**, que sale este mes.

GRÁFICOS Sensación de velocidad extrema y accidentes que ponen los pelos de punta... aunque los coches y las ciudades no son reales.	92
SONIDO Además de una buena música y efectos realistas, está doblado por el locutor de "Más que coches", lo que es todo un acierto.	89
DURACIÓN En total son 72 carreras, pero tendremos que repetir varias veces para conseguir todos los créditos. Y tiene un gran multijugador.	90
DIVERSIÓN Carreras emocionantes a más no poder, y una enorme variedad de modos... solo se echa en falta la opción de "tunear" los coches.	91
PUNTUACIÓN FINAL	**91**

valoración

No se pueden recrear unas carreras más espectaculares: ocho pilotos pisando el acelerador a fondo y jugándose la vida mientras la ciudad se desmorona a nuestro paso. Es una pena que los coches no sean reales, o que los circuitos se parezcan tanto entre sí, porque no se le puede pedir más en cuanto a modos de juego y espectacularidad. Eso sí, os advertimos que, como todos los juegos de carreras "con trampas", puede haceros perder los nervios por una jugarreta en la última vuelta.

■ AVENTURA ■ UBISOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16









EL PRÍNCIPE DE PERSIA vuelve a hacer de las suyas en este juego, que nada tiene que ver con la película estrenada en cines recientemente.

ACCIÓN EN EL DESIERTO

El desarrollo de la aventura se estructura en torno a tres tipos de zonas que se van intercalando:

1. LAS PLATAFORMAS son la piedra angular. Los saltos, los deslizamientos, los balanceos, las escaladas y otras acciones similares son fundamentales para llegar a sitios a priori inaccesibles.

2. LAS LUCHAS ponen al Príncipe frente a hordas inagotables de enemigos. Para ello, además de la espada, se pueden usar diversos poderes especiales y movimientos evasivos.

3. LOS PUZLES se apoyan mayoritariamente en un sistema de palancas con las que mover diversos engranajes hasta encajarlos en la posición correspondiente.

EL EJÉRCITO DE LAS ARENAS

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS OLVIDADAS

Si tu enemigo cuenta entre sus filas con tantos efectivos como granos de arena hay en el desierto, más vale tener sangre azul para poder dar la de cal.



PRÍNCIPE

El protagonista viaja al reino de su hermano Malik, sitiado por sus enemigos. Allí es testigo del regreso de un antiguo ejército que convierte todo en arena a su paso.

■ **EL PRÍNCIPE MÁS FAMOSO VUELVE** a la conquista de Xbox 360 y PS3 con una entrega situada, a nivel argumental, entre «Las arenas del tiempo» y «El alma del guerrero». Así, el protagonista se presenta en el reino de su hermano Malik, que asediado por las tropas enemigas, desata el poder del ejército del desierto. Sin embargo, pronto cae bajo el maligno influjo de Ratash, que dirige esa tropa de arena, obligando al Príncipe a perseguirle hasta conseguir encerrar al ejército bajo un sello partido en dos.

La aventura vuelve a su tono más clásico, el que ya disfrutamos en la pasada generación. Las plataformas, los combates y los puzles estructuran un desarrollo plagado de saltos y piruetas tan espectaculares como sencillos de poner en práctica. Correr por las paredes, trepar por salientes o balancearse son sólo algunas de las habilidades de este saltimbanqui persa.

➔ **LOS PODERES QUE VAMOS CONSIGUIENDO** son el mayor aliciente. Podemos congelar diversas superficies de agua para emplearlas en nuestro favor o rebobinar el tiempo, una habilidad que tiene cierto límite (esta vez llegamos a morir, no como en el anterior «Prince of Persia»). La dificultad no es muy alta, en beneficio de una dinámica plataformera para todo tipo de usuarios.

El motor gráfico Anvil, del que ya hiciera gala «Assassin's Creed II», demuestra sus posibilidades en el juego. Esto se nota espe-





EL PROTAGONISTA debe hacer frente a su hermano Malik para restablecer el sello y encerrar al ejército del desierto.



LOS SALTOS suponen los momentos más emocionantes del juego sobre todo cuando se encadenan varios seguidos.



LAS BATALLAS nos enfrentan a hordas de enemigos, algo que también se puede rememorar en el modo extra "marea enemiga".

AMIGOS Y ENEMIGOS EN PLENO DESIERTO



RATASH, antiguo enemigo del rey Salomón, dirige el ejército del desierto y las espadas normales no lo dañan.



RAZIA forma parte del pueblo de los "djinn" y ayuda al Príncipe otorgándole diversos poderes imprescindibles.

EL PODER EN TU MANO

A lo largo de la aventura aparecen varios portales dentro de los cuales se obtienen poderes especiales que ayudan a superar las zonas de plataformas:



PODER DEL TIEMPO: Rebobina la acción si se cometen errores al intentar superar una zona.



DOMINIO DEL AGUA: Cascadas, chorros y columnas se pueden congelar para asirse a ellas.



SALTO CON SPRINT: Ante saltos largos, se puede usar a los enemigos para ganar impulso.



RECORDAR: Permite reconstruir temporalmente ciertos trozos deteriorados de los escenarios.

cialmente en las batallas, donde llegan a juntarse decenas de monstruos. No obstante, los esporádicos momentos de pelea no tienen un sistema demasiado elaborado de combos, a lo que se añade la casi total ausencia de jefes. Respecto a la duración, ronda las 10 horas, sin demasiados extras. Pese a ello, el desarrollo se hace muy entretenido, sobre todo cuando toman protagonismo las plataformas. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS PODERES ESPECIALES** se combinan de manera genial con las zonas de plataformas.
- **EL CONTROL** está bien implementado y permite encadenar acciones sucesivas con facilidad.

lo peor

- **LA DURACIÓN** se queda un poco corta y nos deja con ganas de algún otro escenario adicional.
- **LOS JEFES FINALES** no son muy numerosos, y los que hay tampoco son demasiado variados.

alternativas

El sublime **«Assassin's Creed II»** es lo más parecido que se puede encontrar en el mercado. Con algo más de acción, también tenéis **«God of War III»**, este solo en PS3, **«Darksiders»**, **«Dante's Inferno»** y **«Bayonetta»**. También el propio **«Prince of Persia»** de 2008 es una buena opción, aunque su estilo es algo menos convencional.

GRÁFICOS El motor Anvil se muestra sólido y fluido en los concurridos combates, pero se echa en falta más variedad de enemigos y zonas. **84**

SONIDO Las voces están en castellano, aunque los diálogos no son particularmente numerosos. Las melodías acompañan bien. **83**

DURACIÓN La aventura principal se completa en unas diez horas. Luego hay dos modos extra y algunas curiosidades por desbloquear. **84**

DIVERSIÓN Las zonas de plataformas son toda una delicia y los combates, aunque poco profundos, también son buenos, como los puzles. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 87

valoración

El Príncipe ha vuelto con una aventura de estilo convencional que recuerda lo mejor de sus entregas en la pasada generación de consolas. El toque plataformero va acompañado de un intuitivo control al que se añaden algunos poderes nuevos, como el de "solidificar el agua", que se agradecen y que hacen muy entretenido y frenético el desarrollo, especialmente cuando hay que encadenarlos entre sí. Sólo la escasa duración le resta enteros a un juego que seguro que gustará a cualquier aficionado a las aventuras.

■ LUCHA ■ THQ ■ 1 - 16 JUGADORES ■ INGLÉS (textos en castellano) ■ 64,95 € ■ Lanzamiento: 28 de mayo ■ 18









AQUÍ VALE TODO para ganar, menos morder y meter el dedo en el ojo. De vosotros depende cómo conquistar el título y ser el campeón de las artes marciales.

UN CHICO CON CARRERA

El modo Carrera es el eje sobre el que se estructura el juego. Le podréis dedicar semanas, y lo mejor es que las opciones son muchas y muy buenas.

1. CREAR UN LUCHADOR es el primer paso para poder participar. El editor nos permite desde colocar tatuajes hasta elegir el tono muscular.

2. EMPEZAR DE CERO. Si en la edición de 2009 empezábamos ya en la liga UFC, aquí hemos de comenzar de cero participando en la liga WFA, desde la que tendremos que ascender.

3. CADA DÍA debemos decidir si entrenar, usar un sparring o descansar. Nuestra salud variará en función de lo cansados que estemos, así que habrá que vigilarlo. Al entrenar logramos una serie de puntos que podemos usar para mejorar atributos.

SENTIRÁS EL DOLOR

UFC 2010 UNDISPUTED

Repartir no es sólo cosa de los mensajeros; estos chicos saben cómo hacerlo y además entregan la "mercancía" de una forma más que eficaz.



JACKSON →

Quinton "Rampage" Jackson es uno de los más de 100 luchadores del juego. Este americano compagina su profesión de luchador con la de actor de cine de serie B.

■ **TRAS EL ÉXITO DE 2009,** que sorprendió a propios y a extraños con unos niveles de calidad sobresalientes, la entrega de 2010 de este título de lucha inspirado en las artes marciales mixtas llega dispuesta a batir records.

De entrada, contamos con algo más de 100 luchadores reales, divididos por categorías de peso, así como con los modos que ya conocemos del año pasado: Exhibición, Carrera (que es el modo sobre el que recae el peso del juego), recreación de combates clásicos, Eventos, Título y un modo online que incluye importantes novedades, como la posibilidad de entrenar con colegas o la opción de unirnos a un clan de luchadores en el que debemos combatir para aumentar nuestro propio prestigio al mismo tiempo que el de nuestro equipo.

→ **EL EDITOR TAMBIÉN TRAE NOVEDADES.** Si bien es igual de completo que el del año pasado, se ha hecho más intuitivo, eliminando el sistema de casillas a la hora de colocar tatuajes o logos, y facilitando así la creación de nuestro propio luchador. También es algo más sencillo el control, por lo que os resultará más fácil finalizar los takedowns y las llaves, para las cuales sólo necesitamos girar el stick de nuestro mando. Cada personaje cuenta, además, con su estilo propio (se han incluido tres estilos nuevos: sambo ruso, lucha

MARIO JIMÉNEZ





PARA GANAR UN COMBATE podemos recurrir al KO técnico mediante golpes o someter al rival haciéndole una llave.



EL CONTROL ES SENCILLO y muy intuitivo. Basta con usar los cuatro botones y los stick para conseguir casi todo.



LA VIOLENCIA está muy presente. Raro es el combate en el que los luchadores no terminan chorreando sangre por algún lado.





greco-romana y karate) y sus movimientos personales.

Técnicamente es casi igual que el año pasado: los luchadores se mueven de forma muy natural, aunque algo rígida (en lo que se refiere al movimiento de la musculatura sobre todo), y los efectos de luz sobre el sudor y la sangre (y hay mucha) son alucinantes. Si sois amantes de los juegos de lucha y buscáis realismo, esta es vuestra mejor opción. HC

DETALLES QUE IMPORTAN

En cada uno de los modos, pero sobre todo en la Carrera, existen multitud de aspectos que pueden pasar desapercibidos, pero que tienen su importancia en el desarrollo.



LOS GESTOS hacia nuestro rival antes de los combates influyen en su comportamiento.



EL ESTILO DE LUCHA se puede ajustar antes de las peleas para aprovechar la debilidad del rival.



IMPORTAR LUCHADORES de la edición de 2009 es otra de las posibilidades que encontramos.



EN PS3 tenemos 3 luchadores legendarios: Royce Gracie, Jens Pulver y Dan Severn.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS MODOS,** que forman un conjunto perfecto. El modo Carrera es de lo más completo.
- **ES MÁS SENCILLO** que el del 2009 en cuanto a los movimientos y a la creación de luchadores.

lo peor

- **GRÁFICAMENTE** es muy bueno, pero no ha evolucionado demasiado respecto a la entrega de 2009.
- **HAY QUE SER MUY FAN** de los combates de UFC para apreciar el juego en toda su plenitud.

alternativas

La primera es, sin duda, la entrega del año pasado «UFC Undisputed 2009», que encontraréis a buen precio y que es muy parecido en su oferta y en su apartado técnico. Bastante similar en cuanto a posibilidades tenéis también «Smackdown vs Raw 2010». Dentro de la lucha, otra gran posibilidad es «Street Fighter IV».

- **GRÁFICOS** Los luchadores lucen un aspecto ultra-realista. Vais a alucinar con la recreación del sudor y la sangre. **93**
- **SONIDO** Buenas canciones para ambientar y unos efectos de sonido (golpes, gritos, público, etc...) que alcanzan un nivel sobresaliente. **90**
- **DURACIÓN** Solamente el modo Carrera os durará semanas. Si juntamos modo online, editor y el resto de modos, tenéis juego para toda la vida. **96**
- **DIVERSIÓN** Los movimientos intuitivos y la rapidez de los combates hacen que disfrutar con el juego sea sencillo. Dominarlo ya es otra cosa. **92**

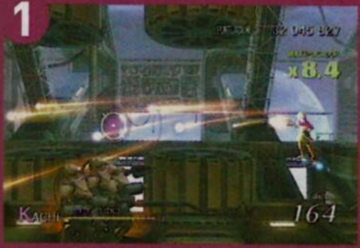
PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

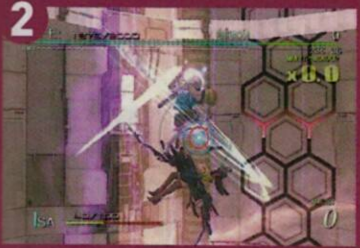
THQ ha hecho un gran trabajo con esta licencia, creando un juego sobresaliente y cargado de posibilidades. En muchos aspectos os recordará a la serie «Smackdown», aunque aquí la violencia es mucho más explícita y los combates algo menos "teatrales". Si os gusta el género de la lucha, este juego es uno de sus grandes exponentes y además os permitirá dedicarle horas y horas sin que os aburra en ningún momento. Además, las mejoras incorporadas al modo online suavizan una de las aristas que tenía el año pasado.

■ SHOOT'EM UP ■ NINTENDO ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12

1



2



3



DISPAROS DE VIEJA ESCUELA

El desarrollo de «Sin and Punishment» es muy especial. Aunque la cámara y los controles son bastante innovadores, las sensaciones que transmite son típicas de los "mata mata".

1. DISPARAMOS CON EL PUNTO DE MIRA y manejamos a nuestro héroe con el stick. La cámara se mueve de forma automática, y alterna el movimiento horizontal con el avance en profundidad, hacia el fondo de los escenarios.

2. TAMBIÉN HAY GOLPES CERCANOS, con una espada, para los enemigos que se acercan lo suficiente. Son más potentes que un disparo, pero resultan bastante más lentos.

3. TAMBIÉN FIJAMOS A LOS ENEMIGOS para dispararles sin necesidad de apuntar o para lanzar un proyectil más potente. Basta con mantener el gatillo y presionar el botón A.



CON UN PUNTO DE MIRA tenemos que acribillar a cientos de enemigos, evitar sus disparos y también eliminar a poderosos jefes.

ACCIÓN EN EL PUNTO DE MIRA

SIN AND PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE SKIES

Para combatir a los alienígenas no hay que llamar al ejército, basta con desenfundar el mando de Wii y apretar el gatillo sin parar.



ISA →

Cuando nuestro héroe vuelve a la Tierra se enfrenta a oleadas de alienígenas y a especies naturales que han mutado y se defienden de nosotros.

■ **LA ÚLTIMA INVASIÓN EXTRATERRESTRE** que amenaza nuestra Wii está firmada por Treasure. Puede que el nombre de esta compañía no os suene de nada, pero en Japón son muy populares por desarrollar juegos de naves como «Radiant Silvergun» o «Ikaruga». Ahora nos sorprenden con un "shooter" espacial en el que manejamos a dos héroes, Isa y Kachi, que se enfrentan a 7 niveles plagados de guardianes.

El sistema de juego recuerda bastante al clásico «Space Harrier». Con un punto de mira acribillamos a nuestros enemigos, mientras que usamos el stick para mover a nuestro personaje y esquivar sus disparos. Parece sencillo, ¿verdad? Pues en realidad se trata de uno de los juegos más difíciles que hemos probado últimamente, con un ritmo frenético y una sucesión de enemigos finales que tendremos que repetir unas cuantas veces.

→ **LA CÁMARA SE MUEVE DE FORMA AUTOMÁTICA,** lo que da pie a un desarrollo que alterna fases horizontales y otras "en profundidad" hacia el fondo del la pantalla. Además, la selección de entornos (desde el espacio al fondo de los océanos) es variada y resulta muy espectacular.





EL RITMO DE JUEGO es frenético; cientos de enemigos, explosiones y efectos al ritmo de música electrónica.



LOS ESCENARIOS resultan muy espectaculares y variados. Viajamos desde el espacio al fondo de los océanos.



LOS GRÁFICOS están muy cuidados. Modelos grandes y una cámara (automática) que siempre busca el mejor enfoque.

DISPAROS MANO A MANO

Aunque los dos personajes se controlan igual, hay diferencias entre su forma de combatir. En el modo multijugador sólo vemos a uno de ellos, mientras que nuestro compañero se limita a controlar un punto de mira y nos echa una mano disparando:



ISA puede volar gracias a un jetpack acoplado a su espalda, "cargar" los disparos manteniendo el gatillo apretado y fijar un blanco en pantalla.



KACHI, nuestra chica, se desliza sobre un monopatín y tiene un disparo menos potente, aunque puede fijar más blancos de una vez sin perder potencia.







LOS ENEMIGOS finales son muy numerosos y disparan el nivel de dificultad. La mayoría de ellos tienen distintas transformaciones aunque sus puntos débiles siguen siendo muy evidentes.

Lamentablemente, «Sin and Punishment» resulta bastante corto (pese a su elevadísima dificultad no supera las seis horas) y los controles pueden resultar incómodos, aunque también tenemos la opción de jugar con Wizapper, el mando clásico o el mando de GC. Lo mejor es la posibilidad de compartir estas batallas espaciales con un amigo y volver a disfrutar del espíritu de los clásicos "mata mata". HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA ACCIÓN TIENE UN RITMO FRENÉTICO,** y recupera el sabor de los mejores juegos de naves.

■ **TIENE MULTIJUGADOR** (para dos en una consola) y la posibilidad de subir puntuaciones a la red.

lo peor

■ **ES MUY CORTO.** Tiene tan solo 7 niveles, y no tenemos demasiados motivos para volverlo a jugar.

■ **LA DIFICULTAD** se dispara en algunos enemigos finales, y puede llegar a desesperarnos.

alternativas

Si buscáis juegos de disparos "sobre raíles", los mejores son **«Resident Evil The Darkside Chronicles»** y **«Dead Space Extraction»**, aunque tienen un estilo diferente, en primera persona. En la tienda virtual tenéis **«Zombie Panic in Wonderland»**, que es bastante parecido en su desarrollo (y además es español).

■ **GRÁFICOS** La pantalla se llena de efectos, y la cámara fija permite enfoques espectaculares, aunque a veces se vuelve un poco confuso.	85
■ **SONIDO** Música cañera, efectos espectaculares y unos diálogos bastante escasos, que se mantienen en el inglés original.	83
■ **DURACIÓN** Los 7 niveles se terminan pronto (unas seis horas), salvo que algún enemigo se os atragante por su extrema dificultad.	70
■ **DIVERSIÓN** El ritmo de juego es frenético y la dificultad muy elevada, justo como ocurría en los "shoot 'em up" de la vieja escuela.	85
PUNTUACIÓN FINAL	**85**

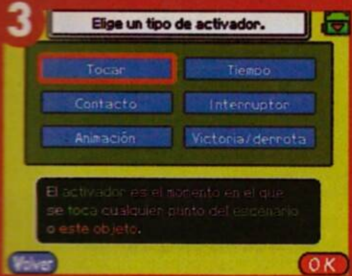
valoración

Aunque la primera entrega (para Nintendo 64) nunca salió en España, es una suerte contar con esta secuela; un "shooter" de desarrollo sencillo y dificultad endiablada, que conquistará a los jugadores de la vieja escuela. Lo malo es que, con unas 6 horas, resulta bastante corto y los únicos alicientes para repetir son el multijugador y la posibilidad de colgar nuestras puntuaciones en la web. Aun así, es un juego espectacular, que no se parece a ningún otro "shooter" de Wii. Si tenéis un poco de paciencia, seguro que os engancha.

■ MINIJUEGOS ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 7







MI PRIMER VIDEOJUEGO

Veamos, paso a paso, como se crean los minijuegos:

1. EL ESCENARIO es lo primero que creamos. Hay elementos predibujados como agua, piedras, nubes...

2. LOS PERSONAJES son los verdaderos protagonistas. Podemos optar por dibujarlos nosotros mismos con el stylus y mucha maña.

3. LAS ACCIONES son como el guión de cada microjuego. Determinan cómo se comporta cada objeto que aparece en pantalla y nuestra interacción.



LA IMAGINACIÓN es la máxima protagonista de este título, que nos proponer crear microjuegos a nuestro gusto.

TU MAYOR CREACIÓN

WARIO WARE DO IT YOURSELF

Seguro que alguna vez habéis pensado que eso de hacer videojuegos no es tan complicado. Bien, pues ha llegado la hora de demostrarlo.

■ **LOS MICROJUEGOS DE WARIO,** esos "mini-niveles" que apenas duran unos segundos, no son nada nuevo, porque llevan entre nosotros desde los tiempos de GBA. Esta vez nos encontramos con 90 distintos, que tan solo requieren de un golpe de stylus para ser resueltos. Ni siquiera son los mejores que hemos visto, pero eso no impide que estemos ante el mejor título de «Wario Ware». ¿Por qué? Sencillamente porque ahora somos nosotros los que tenemos que crear estos minijuegos que tanto enganchan y que tan sencillos parecen a simple vista. Pero no os preocupéis, porque antes de emular a Miyamoto tenemos un larguísimo tutorial que explica paso a paso como hacerlo.

→ **EL PROCESO PARA CREAR LOS JUEGOS** tiene miga: "solo" es necesario diseñar un escenario, los objetos que intervienen en él (personajes, animales...) y las acciones que van a desempeñar (correr, flotar...). Para hacerlo existe un potente editor que nos permite dibujar personajes y escenarios (a mano o con items prediseñados), e incluso crear la música. Lo difí-



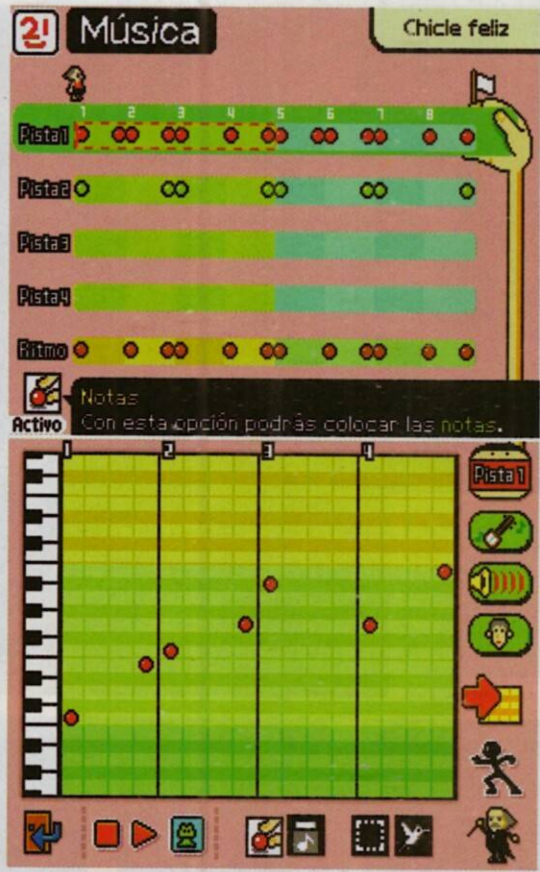
WARIO

ste personajillo s un vago y un naleante, pero hora se supera sí mismo y nos ropone que seamos osotros los que creemos l contenido de su juego.





LOS 90 MICROJUEGOS que vienen predefinidos no son nada del otro mundo. Podemos editarlos también nosotros.



¡MÚSICA MAESTRO! A la hora de poner música podemos componerla nosotros o dejar que lo haga la máquina.



EL TUTORIAL es una visita obligada. De lo contrario, os resultará prácticamente imposible inventar ningún juego.

UN POCO DE ANIMACIÓN, POR FAVOR



PARA CREAR MOVIMIENTO hacemos como en los dibujos animados: un personaje con diferentes posturas.



EL TIPO DE MOVIMIENTO determinará si solo se mueve una vez o varias, y también la velocidad a la que lo hará.

¡PRUEBA MI MINIJUEGO!

Tenemos tres opciones para compartir juegos con otra gente: usar la conexión entre dos DS o entre Wii e Internet.



CON DS Y Wii los juegos solo podrán pasar de nuestra consola a la de algún colega.



USANDO INTERNET podemos enviar o bajarnos los juegos de cualquier persona del mundo.

cil es dotar de "vida" a los objetos, algo que hacemos con un conjunto de acciones que determinan si ganamos o perdemos la partida.

Pero lo mejor es que, una vez creados, podemos compartir los microjuegos usando Wii, Internet o la conexión entre DS, por lo que es posible probar los juegos de cualquier persona del mundo e incluso editarlos en nuestra propia consola. El único límite es nuestra propia imaginación. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL EDITOR,** que nos permite ejercer de "dios" de los videojuegos al poder crear lo que queramos.
- **PODER COMPARTIRLOS** con el vecino de enfrente o con un jugador de Japón gracias a Internet.

lo peor

- **NO ES NADA SENCILLO** crear juegos que sean verdaderamente atractivos. La práctica es esencial.
- **LOS 90 MICROJUEGOS** que vienen predefinidos no son los mejores que hemos visto en la saga.

alternativas

La más clara es **«Wario Ware Touched!»**, igual que este, pero sin editor de juegos. Si sois más de Mario, probad **«Mario Party DS»** muy divertido y multijugador. También os gustará el original **«Scribblenauts»** que si bien no permite crear juegos como este, permite "invocar" cualquier tipo de objeto que queramos.

GRÁFICOS Son bastante simples, como los de entregas anteriores, pero es marca de la casa. En todo caso, no es lo más importante del juego. **78**

SONIDO La música es divertida, rápida y encaja perfectamente en el tipo de juegos. Además, podemos crear nuestras propias melodías. **82**

DURACIÓN Tanta como queráis. Aunque se trate de minijuegos brevísimos, el hecho de poder compartirlos en Internet hace que sea casi infinito. **93**

DIVERSIÓN El humor está siempre presente. El editor de juegos es complicado, pero os enganchará cuando le cojáis el punto. **89**

PUNTUACIÓN FINAL 89

valoración

La propuesta del juego no puede ser más original. Es cierto que existen muchos títulos con editores de niveles, pero nunca se había llegado tan lejos como ahora (¡hasta podemos dibujar a mano alzada a los personajes que protagonizan los juegos!). Los 90 microjuegos que vienen predefinidos ni siquiera son los mejores que hemos visto en un juego de Wario, pero eso no le resta puntos al conjunto. Eso sí, tened en cuenta que os hará falta empollaros el tutorial (dura más de dos horas) y echarle luego mucha paciencia.

BORJA ABADIE

■ AVENTURA ■ UBISOFT ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12

1



2



3



RECUPERANDO SU ESENCIA

El estilo de juego más serio y plataformero de la saga de las Arenas del Tiempo vuelve con jugosas novedades:

1. LOS PODERES DE LAS ARENAS nos sirven para avanzar por los escenarios y para los combates (paralizamos a los enemigos, los lanzamos por los aires y nos protegemos con la burbuja). Además se usan de modo muy sencillo, apuntando a la pantalla con el Wiimote.

2. LOS COMBATES no son muy numerosos y no presentan muchos enemigos en pantalla ni son muy exigentes, aunque las batallas contra los jefes finales sí están a la altura.

3. EN EL MODO COOPERATIVO un amigo puede coger un mando y unirse a la partida para ayudarnos. Por ejemplo, para congelar una trampa antes de que nos haga daño, crear puntos de agarre, etc. Muy al estilo del genial «Super Mario Galaxy».



EL PRÍNCIPE más longevo de las consolas vuelve a deleitarnos con un título lleno de plataformas al estilo clásico.





LA MEZCLA DE ACCIÓN Y PLATAFORMAS es el eje central del título. Hay acrobacias de circo (izquierda), pero también combates con enemigos gigantescos (derecha).

MI REINO POR UNA PLATAFORMA

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS OLVIDADAS

Ser príncipe es un chollo, a no ser que tu reino esté maldito y tengas que solucionarlo con espadazos y acrobacias imposibles.

■ LA SAGA DE LAS ARENAS DEL TIEMPO vuelve a Wii con un nuevo reino para explorar, Izdihar, y 3 nuevos poderes para nuestro Príncipe, que se ejecutan con el puntero de nuestro mando. Con ellos podemos crear puntos de agarre en el escenario para llegar a lugares inaccesibles, usar remolinos de arena que nos impulsan hacia zonas elevadas y meternos en una burbuja desde la que podemos saltar nuevamente, con lo que vamos "fabricando" nuestro propio camino de un modo muy intuitivo (ya no tenemos una sola ruta).

→ LOS COMBATES SON DIVERTIDOS, pero muy simples (pegamos puñetazos y espadazos agitando los mandos), con mención especial para los poderosos jefes finales. Durante las fases de exploración recibimos numerosas ayudas (como un rastro que nos indica cuándo un salto es seguro) que, a veces, nos lo ponen demasiado fácil. Además, la cámara da bastantes problemas y es incómoda de controlar. Pese a todo, la combinación de los 3 poderes, las más de 12 horas de duración, un apartado técnico notable y la posibilidad de jugarlo con un amigo (que sólo podrá ayudarnos con otro puntero) resultan un interesante cóctel que satisfará a los fans de las plataformas. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	84
■ SONIDO	85
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	83

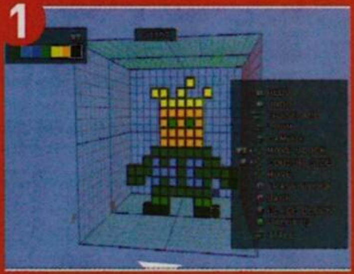
Valoración Solamente unos combates algo toscos y poco trabajados empañan un título que sabe aprovechar al máximo las bases de la saga ofreciendo novedades muy interesantes.

PUNTUACIÓN FINAL 83

DANIEL QUESADA



■ ROL/AVENTURA ■ SOUTHPEAK ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 44,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 7







"FROM ZERO TO HERO"

Nuestra aventura comienza desde lo más básico. Nuestro héroe podrá tener el nombre y el aspecto que nosotros queramos. A partir de ahí... ¡increíbles peligros acechan!

1. EL EDITOR 3D nos permite diseñar el "look" del personaje y sus animaciones básicas: dar un paso, celebración y atacar. Podéis importar diseños de un colega o crearlos en un editor de PC y pasarlos vía USB.

2. PODEMOS ENTRAR EN LAS TIENDAS para adquirir nuevos items o mejorar los puntos fuertes de nuestro arma. Ojo tenemos un número de "puntos de mejora" limitados.

3. HAY MINIJUEGOS en algunos locales que no tienen más propósito que haceros pasar un buen rato. La parodia de «Breakout» no tiene precio.



UN HÉROE Y SU GRAN ESPADA son los protagonistas de esta aventura, que homenajea a clásicos como «Legend of Zelda».





LA BÚSQUEDA DE LOS ORBES nos llevará por zonas desérticas, fantasmagóricas, etc. Tendremos que buscar cofres, (izq.), entrar en templos y vencer a los jefes (der.).

A SALVAR EL MUNDO Y PUNTO

3D DOT GAME HEROES

El mal se libera, el mundo vuelve al caos, un joven pasa a ser el nuevo héroe. La historia de siempre, pero elevada al cubo.

■ **EL SEÑOR DEL MAL AMENAZÓ AL REINO DE DOTNIA** muchos años atrás, pero seis sabios lo encerraron en un orbe. Ahora, con el salto del reino de las 2D a las 3D, se ha roto el equilibrio y los monstruos campan a sus anchas. Por eso un nuevo héroe debe recuperar seis orbes mágicos para evitar que el "jefe" de los malos resucite. Este es el sencillo argumento de un juego que se inspira con todo descaro en muchos clásicos (vale, digamos que los "homenajea"), en especial «The Legend of Zelda». Acción en tiempo real, muchas mazmorras e items clásicos como el bumerán, las bombas rompeparedes o los candiles dan fe de ello.

→ **EL APARTADO GRÁFICO** es, sin duda, lo más llamativo del juego. Todos los personajes parecen antiguos "sprites" de enormes píxeles a los que se les ha dado profundidad para que salten a las 3D. Lejos de resultar feos, dan un toque de frescura al género, si bien es cierto que tanto enemigos como escenarios tienden a repetirse demasiado (seguramente, con la intención de emular a juegos antiguos, pero queda corto para los estándares de hoy). El humor referencial, con montones de chistes sobre el mundo del rol y las aventuras, hará que este juego llame la atención de los veteranos de la espada. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	80
■ SONIDO	72
■ DURACIÓN	82
■ DIVERSIÓN	84

Valoración Su planteamiento retro y su humor va a encantar a los más "abueletes", si bien un desarrollo tan calcado a los clásicos hace que se quede algo anticuado. Lógico, ¿no?

PUNTUACIÓN FINAL 82

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- *Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS. C/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid. Indicando en el sobre: Los mejores*
- *losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es*

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R:** REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCION

1 God of War III
PLAYSTATION 3

POSICIÓN ANTERIOR 1 · MESES EN LISTA 3



Kratos preside un mes más nuestra lista de favoritos. ¡A ver quién es el guapo que le baja de nuestro Olimpo!

2 Heavy Rain
PLAYSTATION 3

POSICIÓN ANTERIOR 2 · MESES EN LISTA 4



Otro título que repite posición este mes. Y es que, pese a haber jugado mucho, aún nos sigue sorprendiendo su calidad.

3 S. Mario Galaxy 2
Wii

POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1



Cada vez que Mario decide visitar otras galaxias nosotros le invitamos a que se pase por esta lista. ¡Faltaría más!

4 Call of Duty MW2
PS3 - XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR 3 · MESES EN LISTA 7



La llegada de Mario ha hecho retroceder a estos soldados hasta una posición anterior. ¡A ver si lo solucionan!

5 Uncharted 2
PLAYSTATION 3

POSICIÓN ANTERIOR 5 · MESES EN LISTA 8



Ajeno a la lucha por los primeros puestos, Nathan Drake se queda otro mes tranquilito en la mitad de la tabla.

6 Alan Wake
XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1



Desde que salió esta aventura de terror las ojeras han ido en aumento en la redacción. Pero bueno, sarna con gusto...

7 S. S. Fighter IV
PS3 - XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR 9 · MESES EN LISTA 2



Los combates más espectaculares del momento suben dos posiciones y se colocan en la séptima posición de la lista.

8 Metal Gear Solid 4
PLAYSTATION 3

POSICIÓN ANTERIOR 8 · MESES EN LISTA 24



¡¡¡Toma ya!!! Nada menos que dos años lleva ya Snake saliendo cada mes en esta tabla. Una proeza al alcance de pocos.

9 Red Dead Redemption
PS3 - XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1



A falta de sacarle todo su jugo, nuestras primeras (decenas) de horas con este título nos han encantado.

10 Mass Effect 2
XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR 7 · MESES EN LISTA 4



A este RPG empieza a afectarle la gravedad de nuestro planeta y cae hasta la última posición. Veremos si se recupera.

LOS PREFERIDOS DE...



Manuel del Campo

1	Alan Wake	XBOX 360
2	Heavy Rain	PS3
3	God of War III	PS3
4	Uncharted 2	PS3
5	FIFA 10	XBOX 360
6	Singstar	PS3
7	S. Street Fighter IV	360
8	Wii Sports Resort	Wii
9	Profesor Layton 2	NDS
10	Metal Gear Solid 4	PS3



Javier Abad

1	Call of Duty MW2	XB 360
2	God of War III	PS3
3	S. Mario Galaxy 2	Wii
4	Assassin´s Creed II	PS3
5	Heavy Rain	PS3
6	Red Dead Redemp...	360
7	Alan Wake	XBOX 360
8	Zelda Spirit Tracks	NDS
9	Uncharted 2	PS3
10	N. Super Mario Bros	Wii



David Martínez

1	Call of Duty MW2	XB 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	God of War III	PS3
4	Uncharted 2	PS3
5	GTA IV	XBOX 360
6	Red Dead Redemp...	360
7	S. Mario Galaxy 2	Wii
8	Final Fantasy XIII	XB 360
9	Heavy Rain	PS3
10	Resident Evil 5	PS3



Daniel Quesada

1	S. Street Fighter IV	360
2	S. Mario Galaxy 2	Wii
3	Mass Effect 2	XBOX 360
4	Fallout 3	XBOX 360
5	Shenmue II	XBOX
6	Heavy Rain	PS3
7	Bioshock 2	XBOX 360
8	Little Big Planet	PS3
9	Dead Space	PS3
10	Modnation Racers	PS3

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 Red Dead Redemption
PS3 - XBOX 360

Es posible que cuando leáis estas líneas ya estéis disfrutando del salvaje Oeste. Os lo merecéis, porque le habéis votado con ganas.



2 Mafia II
PS3 -XBOX 360

Se ve que os mola el peligro, porque salís del Oeste y ya estáis deseando adentraros en el peligroso mundo de la mafia de los años 50. ¡No le teméis a nada!



3 Super Mario Galaxy 2
Wii

El regreso de Mario siempre es una buena noticia para los jugones. Desde luego, su nueva aventura no os va a defraudar en absoluto.



4 Gears of War 3
XBOX 360

La tercera entrega de esta saga promete ofrecernos más acción que nunca y un apartado técnico para quitar el hipo. Nosotros no podemos esperar a probarlo.



5 F1 2010
PS3 - XBOX 360

El juego oficial del Campeonato Mundial 2010 de F1 de la FIA se está haciendo de rogar. Tranquilos, que seguro que la espera por estas carreras merece la pena.

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.



LOS 5 MEJORES...

1 Red Dead Redemption
Los amantes de los westerns tienen una cita ineludible con este impresionante juego de desarrollo libre, que cuenta con todos los elementos típicos del género, como los duelos, las persecuciones a caballo o las peleas en el salón. Ah, ¡y con un modo online repleto de posibilidades!

VUESTRAS CRÍTICAS



GOD OF WAR III

La valoración de Hobby Consolas (nº 223) fue de 95. Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ La sangre de los Dioses

Antonio Garzón Iniesta (Jaén)

Podría parecer más de lo mismo, pero no es así. Con unos gráficos impresionantes y una ambientación más espectacular que las anteriores entregas, tiene una trama que absorbe, una brutalidad aumentada y una acción tremenda. Lo único mejorable son los puzles (muy simples), pero aún así se trata de auténtico juegazo.

VALORACIÓN: 96

@ Un gran juego

David Becerra López (facebook)

Gráficos muy cuidados, una cámara de vértigo, unos escenarios que quitan el hipo, una música que te llena y una historia épica. Lo malo es que es muy corto, no tiene nada extra salvo los desafíos y poco más. Aunque el final es increíble, algunas escenas en primera persona son sensacionales. Un juego más que recomendable.

VALORACIÓN: 95

@ El Olimpo ya no es lo que era

Pedro Montesinos (e-mail)

Nadie puede discutir que God of War III es un juegazo, pero la verdad es que empiezo a estar un poco cansado de la falta de creatividad de los desarrolladores. Entrega tras entrega, ciertas sagas se limitan a "mejorar y aumentar" lo visto anteriormente sin innovar. Vamos, que el juego mola pero es más de lo mismo.

VALORACIÓN: 90

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:
RED DEAD REDEMPTION
¡Y podéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

1 Assassin's Creed II — PS3 - XBOX 360
Posición anterior: 3 — Meses en lista: 6



Ezio se monta una treta de las suyas y logra hacerse con la primera posición este mes. Este chico es imprevisible.

2 Uncharted 2 — PLAYSTATION 3
Posición anterior: 1 — Meses en lista: 7



Esta genial aventura de acción pierde algo de apoyo, lo que le hace ceder el liderato y colocarse en segundo puesto.

3 Final Fantasy XIII — PS3 - XBOX 360
R — Posición anterior: - — Meses en lista: 1



En una espectacular reaparición, la última entrega de «Final Fantasy» entra en el "podio" y consigue el bronce.

4 Call of Duty MW2 — PS3 - XBOX 360
Posición anterior: 2 — Meses en lista: 2



Desbordados por una competencia que viene pegando fuerte, estos soldados se repliegan y pierden dos puestos.

5 Heavy Rain — PLAYSTATION 3
Posición anterior: 5 — Meses en lista: 3



Los protagonistas de esta aventura parecen haberle cogido el "gustillo" a la zona media... y ahí se quedan otro mes.

6 Metal Gear Solid 4 — PLAYSTATION 3
Posición anterior: 9 — Meses en lista: 2



Menudo peligro tiene el "abuelete" Snake. En dos meses ha pasado de no estar en la lista a colocarse sexto. Una máquina.

7 GTA IV — PS3 - XBOX 360
R — Posición anterior: - — Meses en lista: 1



Tras desparecer de la lista, Niko Bellic parece haber tirado de contactos y regresa con fuerzas renovadas.

8 Resident Evil 5 — PS3 - XBOX 360
Posición anterior: 4 — Meses en lista: 5



El batacazo del mes lo protagoniza la quinta entrega de «Resident», que pierde nada menos que cuatro posiciones.

9 Mass Effect 2 — XBOX 360
R — Posición anterior: - — Meses en lista: 1



Después de una merecidas vacaciones en alguna galaxia paradisíaca, John Shepard acude raudo y veloz a vuestra llamada.

10 S. Street Fighter IV — PS3 -XBOX 360
! — Posición anterior: - — Meses en lista: 1



Éstos no sabemos donde han estado de vacaciones, pero sí que han vuelto con novedades y ganas de "gresca".

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Super Street Fighter IV		Splinter Cell: Conviction	
HC	Los combates desprenden la magia que solo «Street Fighter» logra.	95	La mezcla entre acción y sigilo es vibrante, aunque le falta variedad.	90
Famitsu (Japón)	Las novedades incluidas llevan al género a una nueva dimensión.	88	Mantiene la infiltración, pero con novedades muy cinematográficas.	85
IGN (EEUU)	Es rápido, divertido y muy profundo. Una apuesta segura.	90	Ha reinventado su estilo, pero sigue siendo un juego fantástico.	93
Games Master (UK)	Es simple y llanamente el mejor juego de lucha jamás creado.	96	Supone un soplo de aire fresco en los juegos de acción e infiltración.	89

•**HC:** Hobby Consolas •**Famitsu:** Revista Japón **IGN:** Web EEUU •**Games Master Uk:** Revista UK

JUEGOS PARA VIAJAR AL OESTE



PS3, Xbox 360



GC, PS2, Xbox, Xbox 360

2 Gun
Un "Sandbox" ambientado en el Oeste bastante divertido, aunque resulta corto y le falta algo de variedad.



PS3, Xbox 360

3 Call of Juarez: Bound in Blood
Este shooter peca de ser algo lineal, pero su ambientación está muy bien lograda.



PS2, Xbox

4 Red Dead Revolver
Aunque no destacó demasiado, este título sirvió para sentar las bases de «R.D. Redemption».



PS3, Xbox 360

5 Damnation
Este "shooter vertical" trasladaba el Oeste a un futuro post-industrial, pero no llegó a convencernos.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO | € PRECIO REDUCIDO

→ PLAYSTATION 3



Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA IV €	97
2 Red Dead Redempt. !	96
3 Metal Gear Solid 4 €	96
4 Resident Evil 5	96
5 God of War III	95
6 Assassin´s Creed II	94

Fútbol

	Puntuación
1 FIFA 10 €	93
2 Pro Evolution 2010 €	89
3 Mundial FIFA 2010	89

Shoot'em up

	Puntuación
1 Call of Duty MW 2	96
2 Bioshock 2	94
3 Resistance 2	94

Plataformas

	Puntuación
1 Little Big Planet €	95
2 Spyro La fuerza del... €	81
3 Sonic the Hedgehog	68

Velocidad

	Puntuación
1 Midnight Club L.A. €	92
2 Race Driver GRID	92
3 Split Second !	91

Rol

	Puntuación
1 Final Fantasy XIII	95
2 Fallout 3	94
3 Oblivion €	93

Lucha

	Puntuación
1 S. Street Fighter IV	95
2 Tekken 6	94
3 Soul Calibur IV €	93

Estrategia

	Puntuación
1 Civilization Revol. €	89
2 C. & C: Red Alert 3	87
3 Valkyria Chronicles	86

Deportivos

	Puntuación
1 NBA 2K10	93
2 Top Spin 3 €	92
3 NBA 2K9 €	92

Varios

	Puntuación
1 Guitar Hero World Tour	94
2 Rock Band 2	94
3 Singstar (Vol. 1)	88

Imprescindibles por orden alfabético

- CALL OF DUTY MW2
- FIFA 10
- FINAL FANTASY XIII
- GOD OF WAR III
- GTA IV
- LITTLE BIG PLANET
- METAL GEAR SOLID 4
- RED DEAD REDEMPTION
- RESIDENT EVIL 5
- S. STREET FIGHTER IV

El juego del mes



RED DEAD REDEMPTION

Id ensillando vuestro caballo, comprobando vuestro revólver y ajustándoos el sombrero, porque la acción que os espera en este juego solo es apta para los vaqueros más valientes. ¿Os tomáis un trago en el salón?

→ Wii



Aventura/Acción

	Puntuación
1 Zelda Twilight Pr.	95
2 Metroid Prime Trilogy	95
3 No More Heroes 2 !	91
4 Resident Evil 4 €	90
5 Madworld	90
6 Okami	90

Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evolution 2009 €	91
2 Pro Evolution 2010 €	88
3 Pro Evolution 2008 €	85

Shoot'em up

	Puntuación
1 Call of Duty MW	91
2 Call of Duty WAW	90
3 The Conduit	90

Plataformas

	Puntuación
1 Super Mario Galaxy 2 !	97
2 Super Mario Galaxy	97
3 New Super Mario B.	94

Velocidad

	Puntuación
1 Mario Kart	91
2 Excite Truck	82
3 NFS Carbono €	80

Rol

	Puntuación
1 Monster Hunter Tri	93
2 Little King´s Story	90
3 FFCC Echoes of Time	76

Lucha

	Puntuación
1 S. Smash Bros Brawl	94
2 Tatsunoko vs Capcom	92
3 Dragon Ball BT 3	90

Estrategia

	Puntuación
1 Pikmin 2 €	91
2 Pikmin €	90
3 Anno: Crea un...	84

Deportivos

	Puntuación
1 Wii Sports Resort	90
2 SSX Blur €	88
3 Grand Slam Tennis	87

Varios

	Puntuación
1 Guitar Hero WT	94
2 Rock Band 2	94
3 Wii Fit Plus	87

Imprescindibles por orden alfabético

- CALL OF DUTY MW
- GUITAR HERO WT
- MARIO KART
- METROID PRIME TRILOGY
- MONSTER HUNTER TRI
- NO MORE HEROES 2
- SUPER MARIO GALAXY 2
- S. SMASH BROS BRAWL
- Wii SPORTS RESORT
- ZELDA TWILIGHT PR.

El juego del mes



SUPER MARIO GALAXY 2

El incombustible (e intergaláctico) Mario regresa a Wii acompañado de Luigi, Yoshi y todos los personajes clásicos de la saga. Con más mundos, habilidades y diversión a raudales, su nueva aventura nos ha encandilado.

→ XBOX 360



Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA IV €	97
2 Red Dead Redempt. !	96
3 Resident Evil 5	96
4 Gears of War 2 €	95
5 Assassin´s Creed II	95
6 Alan Wake	93

Fútbol

	Puntuación
1 FIFA 10 €	93
2 Pro Evolution 2010 €	89
3 Mundial FIFA 2010	89

Shoot'em up

	Puntuación
1 Halo 3 €	96
2 Call of Duty MW 2	96
3 Halo 3: ODST	95

Plataformas

	Puntuación
1 Spyro La fuerza del... €	81
2 Sonic the Hedgehog	68
3 No disponible	

Velocidad

	Puntuación
1 Forza Motorsport 2 €	95
2 Forza Motorsport 3	94
3 Project Gotham 4 €	93

Rol

	Puntuación
1 Final Fantasy XIII	95
2 Mass Effect €	94
3 Fallout 3	94

Lucha

	Puntuación
1 S. Street Fighter IV	95
2 Tekken 6	94
3 Soul Calibur IV €	93

Estrategia

	Puntuación
1 Civilization Revolution	90
2 Viva Piñata €	89
3 Halo Wars	85

Deportivos

	Puntuación
1 NBA 2K10	93
2 Top Spin 3 €	92
3 NBA 2K9 €	92

Varios

	Puntuación
1 Guitar Hero World Tour	94
2 Rock Band 2	94
3 Lips canta en español	86

Imprescindibles por orden alfabético

- CALL OF DUTY MW 2
- FIFA 10
- FINAL FANTASY XIII
- GEARS OF WAR 2
- GTA IV
- HALO 3
- MASS EFFECT
- RED DEAD REDEMPTION
- RESIDENT EVIL 5
- S. STREET FIGHTER IV

El juego del mes



RED DEAD REDEMPTION

Y vosotros, además de lo aconsejado a los colegas de PS3, id preparando el router, porque las partidas a través de Xbox Live prometen ser más intensas que los westerns de Clint Eastwood. ¡Desenfunda, forastero!

(!) NUEVO · € PRECIO REDUCIDO

→ PSP



Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA: Vice C. Stories €	96
2 GTA: Liberty City St. €	96
3 God Of War: Chains. €	95
4 Silent Hill Origins	94
5 MGS Portable Ops €	94
6 Ult. Ghost´n Goblins €	93

Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evol. Soccer 6 €	92
2 Pro Evolution 2008 €	91
3 FIFA 08 €	90

Shoot'em up

	Puntuación
1 Resistance Retribution	92
2 Socom F. Bravo €	90
3 MOH Heroes 2 €	86

Plataformas

	Puntuación
1 Little Big Planet	93
2 Crush	90
3 Jack & Daxter €	88

Velocidad

	Puntuación
1 Gran Turismo	95
2 Midnight Club LA €	91
3 Motorstorm Artic E.	90

Rol

	Puntuación
1 Monster Hunter F. U. €	92
2 Crisis Core: FFVII	90
3 Monster Hunter 2 €	90

Lucha

	Puntuación
1 Tekken Dark Res. €	95
2 Tekken 6	93
3 Soul Calibur	90

Estrategia

	Puntuación
1 Patapon	92
2 Patapon 2	90
3 Metal Gear Acid 2	87

Deportivos

	Puntuación
1 Virtua Tennis 3	91
2 Smash C. Tennis 3 €	89
3 Everybody's Golf €	87

Varios

	Puntuación
1 Echochrome €	89
2 Gitaroo Man €	83
3 Ape Academy €	81

Imprescindibles
por orden alfabético

- GOD OF WAR: CHAINS...
- GRAN TURISMO
- GTA: VICE CITY STORIES
- LITTLE BIG PLANET
- MGS PORTABLE OPS
- MONSTER HUNTER F.U.
- PATAPON
- RESISTANCE RETRIB.
- SILENT HILL ORIGINS
- TEKKEN DARK RESURR.

El juego del mes



ECHOSHIFT

La falta de novedades en PSP este mes no es óbice para que podamos seguir disfrutando de nuestra portátil. Por ejemplo con este título descargable desde la PS Store, que nos propone "estrujarnos" el cerebro para encontrar la salida de cada nivel.

→ NINTENDO DS



Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA Chinatown Wars	97
2 Zelda Phantom Hour.	96
3 Zelda Spirit Tracks	96
4 Metroid Prime Hunt. €	93
5 Prof. Layton y la Villa...	91
6 Prof. Layton y la Caja...	91

Fútbol

	Puntuación
1 FIFA 06 €	85
2 FIFA 08 €	83
3 Pro Evolution 6 €	76

Shoot'em up

	Puntuación
1 Dead & Furious €	85
2 Big Bang Mini	83
3 Nanostray €	81

Plataformas

	Puntuación
1 Super Mario 64 DS	93
2 New S. Mario Bros.	93
3 Yoshi's Island DS	90

Velocidad

	Puntuación
1 Mario Kart DS	94
2 NFS ProStreet €	85
3 NFS Underground 2 €	84

Rol

	Puntuación
1 Kingdom Hearts	95
2 Chrono Trigger	93
3 The World Ends With..	92

Lucha

	Puntuación
1 Bleach Dark Souls	90
2 Bleach	89
3 Dragon Ball Z S. W.	85

Estrategia

	Puntuación
1 Final F. Tactics Ad. 2	91
2 Animal Crossing	90
3 Advance Wars D.C. €	90

Deportivos

	Puntuación
1 Tony Hawks	88
2 Touch Golf €	86
3 Rafa Nadal Tennis	86

Varios

	Puntuación
1 Elite Beat Agents €	92
2 Meteos	91
3 Wario Ware DIT (!)	90

Imprescindibles
por orden alfabético

- ANIMAL CROSSING
- GTA CHINATOWN WARS
- KINGDOM HEARTS
- MARIO KART DS
- METROID PRIME HUNT.
- N. SUPER MARIO BROS
- RESIDENT EVIL DS
- SUPER MARIO 64 DS
- ZELDA PHANTOM H.
- ZELDA SPIRIT TRACKS

El juego del mes



WARIO WARE DO IT TOURSELF

Se acabó el quejarse de que los minijuegos son cortos, fáciles, difíciles... con este título podéis crear vuestros propios minijuegos totalmente personalizados y compartirlos con el resto de usuarios por Internet. ¡Mola!

→ PLAYSTATION 2



Aventura/Acción

	Puntuación
1 God of War II €	98
2 Metal Gear Solid 3 €	97
3 GTA: San Andreas €	97
4 Metal Gear Solid 2 €	96
5 Splinter Cell 3 C.T. €	95
6 God of War €	95

Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evolution 2008 €	97
2 FIFA 09 €	96
3 FIFA 08 €	96

Shoot'em up

	Puntuación
1 Call of Duty 3 €	94
2 Call of Duty B.R.O. €	94
3 Black €	93

Plataformas

	Puntuación
1 Jak & Daxter €	91
2 Sly Raccoon €	91
3 Crash Lucha de Tit. €	90

Velocidad

	Puntuación
1 Gran Turismo 4 €	97
2 NFS Carbono €	94
3 Need for S. MW €	93

Rol

	Puntuación
1 Final Fantasy XII €	98
2 Final Fantasy X €	96
3 Dragon Quest €	95

Lucha

	Puntuación
1 Tekken 5 €	95
2 Soul Calibur III €	95
3 Soul Calibur II €	94

Estrategia

	Puntuación
1 Commandos 2 €	92
2 Full Spect. Warrior €	88
3 Los Sims 2 €	86

Deportivos

	Puntuación
1 NBA Live 08 €	94
2 NBA 2K7 €	93
3 NBA Live 07 €	93

Varios

	Puntuación
1 Guitar Hero WT	93
2 Guitar Hero III	92
3 Guitar Hero Metallica	92

Imprescindibles
por orden alfabético

- CALL OF DUTY 3
- FINAL FANTASY X
- FINAL FANTASY XII
- GOD OF WAR II
- GRAN TURISMO 4
- GTA SAN ANDREAS
- METAL GEAR SOLID 2
- METAL GEAR SOLID 3
- PRO EVOLUTION 2008
- TEKKEN 5

El juego del mes



METAL GEAR SOLID 3

Si esperáis con ganas la salida de «MGS: Peace Walker» en PSP, no es mala idea que refresquéis «Snake Eater», puesto que la historia y el sistema de juego del primero tendrán mucho que ver con el del tercer «MGS».

MEJORA TU CONSOLA



Desenfunda a lo grande

■ **Nombre:** Funda DSi XL ■ **Compañía:** Ardistel
■ **Consola:** Nintendo DSi ■ **Precio:** 9,95 €

El estilo sobrio y adulto de Nintendo DSi XL casa a la perfección con esta nueva funda. Su diseño permite jugar a la consola sin necesidad de quitarla, simplemente abriendo la tapa, ya que el lado de los botones se acopla dentro de un plástico transparente. El exterior imita piel y se puede encontrar en marrón, negro, burdeos y beige; mientras que el interior es aterciopelado para proteger la consola de rayones. Además, incluye un compartimento interior para guardar el stylus XL y otro exterior en el que caben unos cuantos juegos.

■ **Valoración:** ★★☆☆



Carga plus

■ **Nombre:** iiMotion Charger Station
■ **Compañía:** Subsonic ■ **Consola:** Wii ■ **Precio:** 19,95 €

No vamos a quejarnos de que haya un accesorio como Wii Motion Plus que permita juegos más avanzados en términos de detección. Sí es una faena tener cargadores donde no entre el mando completo con el accesorio. Por eso seguro que os viene bien este periférico, uno de los primeros que no nos obliga a desenchufarlo. Las baterías tienen un recubrimiento de goma para evitar que se os escape y ofrecen más de 20 horas de juego.

■ **Valoración:** ★★★☆

Conducción mejorada

■ **Nombre:** Volante WiiMotion Plus
■ **Compañía:** Kaos Videogames
■ **Consola:** Wii ■ **Precio:** 6,95 €

Si os gusta conducir el mando de Wii como si se tratara de un volante, sabed que con este periférico (similar a los ya existentes) podréis hacerlo añadiendo el WiiMotion Plus. Lamentablemente no aporta demasiado a la experiencia y tampoco han aparecido juegos de conducción que aprovechen el accesorio.

■ **Valoración:** ★☆☆☆



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3


TDT PLAYTV Ve y graba la televisión en tu PS3. 99,90 €


VOLANTES G27 DE LOGITECH El volante de referencia de PS3. 349 €


ARCADE STICK STREET FIGHTER La mejor forma de pelear. 149,99 €


REFRIGERACIÓN FUSION COOLING FAN Refresca tu PS3. 19,99 €


AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9 Habla on-line y sin cables. 22,95 €

Wii


VOLANTES VOLANTE CON BASE Buena opción para conducir. 14,95 €


ACCESORIO Wii MOTIONPLUS Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €


PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO Para los juegos "tradicionales". 24,95 €


PISTOLA DUAL TRIGER GUN NW Con gatillo para pulsar A. 15,95 €


BATERÍA T CHARGE ALL NW Orden y carga para 2 mandos. 29,95 €

XBOX 360


VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €


AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO Comunícate sin usar cables. 49,99 €


PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS Cómodo e inalámbrico. 44,90 €


BATERÍAS BASE CHARGER Dos baterías con base. 29,90 €


VENTILADOR INTERCOOLER Para evitar "calentones". 19,95 €

Recreativa iluminada

■ **Nombre:** Dominator Joystick
■ **Compañía:** XCM
■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 74,95 €

Creíamos que no había una forma mejor de emular a las antiguas recreativas en nuestras consolas. Estábamos equivocados. ¿Qué os parece un stick lleno de luces de colores que se iluminan mientras jugamos? Además, cuenta con los ocho botones del pad dispuestos unos junto a otros a la vieja usanza. Como en otros productos similares, contamos con la posibilidad de crear turbos con cada uno de los botones o memorizar combinaciones de movimientos especiales.

■ **Valoración:** ★★★☆



✪ NO LO PIERDAS DE VISTA

JOYSTICK XBOX 360

Volando sin cables

■ **Nombre:** Cyborg Fly 9 wireless
■ **Compañía:** Madcatz
■ **Consola:** Xbox 360 ■ **Precio:** 89,95 €

El género de la aviación, ya sea arcade o simulador, no es el más prolífico de las consolas. Por eso no es especialmente sencillo encontrar buenos joysticks. Este es el primero inalámbrico que podemos encontrar en Xbox 360. Funciona con la tecnología inalámbrica de Microsoft, por lo que solo hay que pulsar el botón guía para sincronizarlo. No usa baterías recargables pero las pilas AA duran 30 horas. Además, para adaptarse al tamaño de las manos, permite ajustar la altura del stick. Incluye un gran número de botones, incluida una cruceta y una palanca para ajustar la velocidad. Además, cuenta con dos configuraciones predeterminadas de botones para un uso más cómodo.

■ **Valoración:** ★★★★



Conexión retráctil

■ **Nombre:** HDMi rotatorio ■ **Compañía:** Sony
■ **Consola:** PS3 y Xbox 360 ■ **Precio:** 29,95 €

Este cable HDMI con cabezales bañados en oro ofrece la mejor transferencia de imagen y sonido para vuestras consolas. Además, sus extremos se pueden doblar, lo que resulta tremendamente cómodo para que estorben lo menos posible si la entrada se encuentra en la parte de atrás del televisor y queremos colocarlo, por ejemplo, colgando de una pared. El oficial de Sony mide 2 metros y es algo más caro que la media.

■ **Valoración:** ★★☆☆



✪ LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS


ESTUCHE DSi T-CRYSTAL CASE
Se adapta con un guante al último modelo de DS.
9,99 €


ESTUCHE JUEGOS THE GAME CHAMBER
Hasta 8 juegos asegurados.
14 €


KIT DSi URBAN PACK
Incluye 16 coloristas accesorios.
16,95 €


STYLUS CON PERSONAJE
La mejor forma de interactuar con la pantalla.
12,95 €


MEMORIA TARJETAS SD
Almacena todos tus datos en hasta 16 GB.
De 6 a 30 €

PSP


PSP SLIM EN LA TV CABLE COMPONENTES
Conecta a la tele tu PSP.
15,95 €


GPS GO!EXPLORE
Nunca pierdas el rumbo con PSP.
Desde 129,95 €


SONIDO AURICULARES CON MICRÓFONO
Para usar Skype y Go!Messenger.
39,99 €


TARJETAS MEMORY STICK DUO Y PRO DUO
Tamaños de 1 a 16 gigas. A partir de:
10 €


PACKS TECH PACK
Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB.
A partir de 19,95 €

PLAYSTATION 2


VOLANTES DRIVING FORCE
El volante más real.
149,99 €
(Con «GT 4», 179,99 €)


PISTOLAS SCORPION 2
Para tv de 100 Hz.
43 €


PADS CONTROL DUAL SHOCK 2
Fiable a tope
30 €


MEMORIA MAX MEMORY 32 MB
Todo el espacio que necesitas.
34,95 €


PACKS TRIPLE PACK
Tres accesorios a precio de saldo.
49 €

NOVEDADES ONLINE

Este mes llegan a las consolas montones de "shoot ´em up" de los de toda la vida, ya sea en conversiones directas del original o con nuevos planteamientos. Y, mientras tanto, Wii recupera grandes clásicos del rol y la aventura.

Wii

Wario Ware: Do It Yourself Showcase

■ **Categoría:** Wii Ware ■ **Precio:** 800 WP
■ **Compañía:** Nintendo ■ **Género:** Minijuegos ■ **Jugadores:** 1

La clásica y alocada mecánica de los «Wario Ware» recibe un soplo de aire fresco. Incluye varios microjuegos, aunque todos se basan en tocar en un punto de la pantalla. La principal novedad está en la opción de importar los microjuegos que hayamos creado en «Wario Ware Do It Yourself», recién salido para DS. Podemos pasárselos a otros colegas para que los disfruten en su propia consola (si bien el tiempo de transferencia es algo largo). Así queda un juego que puede duraros tanto como dé de sí la imaginación de los usuarios.

PUNTUACIÓN 85





Indiana Jones´ Greatest Adventures



■ **Super NES** ■ **800 WP**

Un juego que recopilaba los mejores momentos de las tres pelis originales protagonizadas por el dr. Jones. Un desarrollo algo anticuado hoy en día, pero que supone un gran reto para los amantes de las plataformas difíciles. Y mola en cuanto a gráficos...

PUNTUACIÓN 82

Final Fantasy

■ **Consola:** NES ■ **Precio:** 600 WP ■ **Compañía:** Square-Enix ■ **Género:** Rol ■ **Jugadores:** 1

Este fue el primer «Final Fantasy» de la historia. No hay un prota concreto, sino que elegimos 4 tipos de héroes (mago, guerrero, etc.) y les damos un nombre. Por el camino aguardan montones de combates por turnos y mucha exploración. De hecho, esa es la parte que se ha resentido más con el tiempo: las mazmorras son innecesariamente enrevesadas y muchas veces os veréis dando vueltas tontamente. Aún así, los combates siguen teniendo el encanto de antaño y los gráficos de NES tienen un punto nostálgico que molará a los "abueletes".



PUNTUACIÓN 83

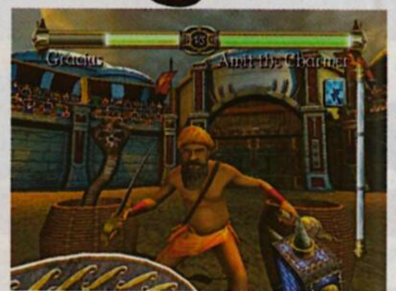




Rage of the Gladiator

■ **Wii Ware** ■ **1000 WP**

Un «Punch-Out!!», pero con armas blancas y una ambientación de fantasía. La mecánica consiste en memorizar los movimientos de los rivales y contraatacar a tiempo. Tiene un buen sistema de mejoras y gráficos espectaculares. Eso sí, el sonido es un poco "fulero".



PUNTUACIÓN 87

CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ La consola usa Wi-Fi, pero se puede comprar un adaptador LAN. Si no os habéis conectado nunca, entrad en las opciones del menú principal y allí en Configuración, Internet, Ajustes de Conexión. Nintendo no cobra por usar Internet.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Entrad en el Canal Tienda. Desde su menú, pulsad Entrar. Pinchad en Añadir Puntos. Podéis canjear una tarjeta Wii Points Card (de venta en tiendas) o usar tarjeta de crédito. En ese último caso, podéis adquirir 1000, 3000 o 5000 Wii Points. 1000 Wii Points valen 10 euros.

3- COMPRAR

■ Entrad en Canales de Wii, Wii Ware o Consola Virtual. En el primero hay programas. En Wii Ware y Consola Virtual están los juegos (los de C. Virtual son de consolas antiguas). Podéis descargarlos o regalarlos. Si tenéis Wii Points y memoria, pinchad en Confirmar.

4- JUGAR

■ Una vez se haya descargado el juego (mientras se descarga no podéis hacer otra cosa), éste aparecerá como un nuevo canal en el menú. Para jugarlo, pinchad en él. Al salir del juego, la partida quedará grabada en ese punto.

PLAYSTATION 3 - PSP



Rocket Knight (Sólo PS3)

■ **Compañía:** Konami ■ **Género:** Acción ■ **Jugadores:** 1 ■ **Precio:** 12,99 €

Los veteranos de los 16 bits recordaréis el estupendo «Rocket Knight Adventures» para Mega Drive y su secuela. Su protagonista, la zarigüeya Sparkster, vuelve 16 años después para salvar su reino de una invasión de zorros chalados. Como en los títulos originales, el juego exhibe un desarrollo a caballo entre los disparos y las plataformas. También hay momentos al más puro estilo "shoot ´em up", cuando Sparkster se propulsa con su cohete. Mantiene todo el humor y colorido de las aventuras originales, si bien es cierto que ha perdido un poco de ritmo. Por cierto, también ha salido una versión para 360.



PUNTUACIÓN 79

Catan (Sólo PS3)

■ **Precio:** 4,99 €

El clásico juego de estrategia llega por fin a PS3. Para los que no lo conozcan, es como una especie de "Risk", en el que la negociación y el aprovechamiento del terreno son fundamentales. Como todo juego de este estilo, requiere paciencia y benevolencia con el apartado técnico, pero en multijugador online engancha.

PUNTUACIÓN 79





Anarchy: Rush Hour (Sólo PS3)

■ **Precio:** 6,99 €

Un compendio de todas las modalidades de conducción clásicas: carreras, choques, maniobras extremas... El problema es que no acaba de cuajar en ninguna de esas pruebas y técnicamente es discreto. Aún así, entretiene.

PUNTUACIÓN 70

EL MINI DEL MES (minijuego de PSP y PS3)

Monsters (Probably) Stole my Princess

■ **Precio:** 3,99 €

Un original juego de plataformas en el que hemos de saltar sobre diferentes monstruos antes de que lleguen a la línea de meta. Encadenar combos y superar nuestras puntuaciones es un vicio.

PUNTUACIÓN 87





Expansiones y demos

■ **BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2** (imagen) no será el mismo gracias al pack de Mejoras de Equipamiento para los AAEE: 4 uniformes, armas con efecto camuflaje, 12 premios y 4 trofeos es lo que se os ofrece por 4,99 €.

■ **LOST PLANET 2** recibe 2 mapas (uno basado en el primer «Lost Planet») por 5 €.

■ **SPLIT/SECOND Y UFC UNDISPUTED 2010** son las mejores demos de este mes.

Multimedia

■ **CRYSIS 2** (imagen) está dando que hablar, pero por fin podéis echarle un primer vistazo con el tráiler "El Muro". Os va a poner la piel de gallina.

■ **MAFIA II** sigue dándonos vídeos. No os perdáis el "Boom Boom Trailer".

■ **FLOWER** tenía una melodiosa banda sonora que ya os podéis descargar por el módico precio de 1,99 €.



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ La consola PS3 se conecta por Wi-Fi pero también admite cable LAN. Si no os habéis conectado nunca a Internet, cread una cuenta nueva (a la izquierda del menú) y seguid las instrucciones en pantalla. Internet es gratuita en PlayStation 3.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ En el menú, acceded a la categoría PS Network y entrad en Administrar Transacciones. Una vez allí, seleccionad Administrar Monedero. Dentro podéis canjear una tarjeta prepago o pagar con tarjeta de crédito. En este último caso, se puede agregar entre 5 y 100 euros.

3- COMPRAR

■ En el menú principal, id a PlayStation Network y allí a PS Store. Desde aquí, comprad juegos para PS3 o PSP (seguid las instrucciones en pantalla para PSP). Si tenéis una PSP Go, podéis descargar los juegos directamente desde esa consola. El interfaz es exactamente igual.

4- JUGAR

■ Una vez se descargue la compra, salid al menú principal y entrad en la categoría que corresponda: Juego, Vídeo, Foto o Música. En el caso de PSP, los títulos quedan grabados en un Memory Stick, en el directorio propio de juegos.

XBOX 360



After Burner Climax

■ **Compañía:** Sega ■ **Género:** Shooter ■ **Jugadores:** 1 ■ **Precio:** 800

Después de haber resucitado en los salones recreativos, esta mítica saga llega a PlayStation 3 y Xbox 360. Como ya sucedía en el famosísimo juego original de 1987 (sí, 23 años han pasado ya), tenemos que controlar nuestro Tomcat para eliminar todos los objetivos que nos asedian hasta llegar a los descomunales jefes finales. Por suerte, contamos con la ayuda de la barra Climax que, una vez llena, nos permite ralentizar el tiempo unos segundos para disparar con precisión a varios enemigos a la vez. El desarrollo, como supondréis, es algo repetitivo, pero impacta visualmente y pica para conseguir las mejores puntuaciones y algún que otro extra. Recomendado para los viejos zorros de las recreativas.



PUNTUACIÓN 82

Zeno Clash

■ **Género:** Acción ■ **Precio:** 1200

En un mundo surrealista y hostil, el héroe ha de usar las armas que encuentre para sobrevivir en la naturaleza. No solo disparamos, también peleamos en perspectiva subjetiva. Mola el multijugador, aunque el control es impreciso.

PUNTUACIÓN 73





Raystorm HD

■ **Género:** Shooter ■ **Precio:** 1200

Este clásico de PlayStation regresa con el mismo desarrollo y gráficos en alta definición. En lo jugable no aporta demasiado y no tiene multijugador, pero mientras dura es entretenido.

PUNTUACIÓN 69

EL JUEGO INDIE DEL MES (creado por los usuarios)

Burning Fist of Rage

■ **Precio:** 240

Un claro homenaje a los beat ´em up más clásicos, como «Streets of Rage» o «Final Fight». Sorprende el apartado gráfico (incluso se han currado una secuencia de introducción pre-renderizada), pero las animaciones son de lo más "ortopédico". Con todo, es un juego de acción al viejo estilo y eso tiene su gracia (sobre todo en cooperativo), pero no os atrapará durante demasiado tiempo.



PUNTUACIÓN 65

Expansiones y demos

■ **MAGIC: EL ENCUENTRO** es uno de los juegos más populares. Para celebrarlo, se ponen a la venta mazos a 80 cada uno.

■ **BIOSHOCK 2** (imagen) ya tiene el pack Metro de Rapture (6 mapas) por 800. Ojo también al pack Mátalos con Suavidad, en el que hay lucha cuerpo a cuerpo... ¡con palos de golf! Es gratis.



Multimedia

■ **ALAN WAKE** expande su historia con los episodios descargables "Bright Falls" (imagen), grabados con actores de carne y hueso. Ahora mismo hay tres disponibles y son todos gratuitos.

■ **SUPER STREET FIGHTER IV** se nos viste de gala con seis temas Premium para el interfaz de la consola. Cada uno se vende por un precio de 240 ¡Ay, nuestros bolsillos, que nos duelen!



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ Podéis contratar Xbox Live versión Silver (gratuita, pero no permite jugar online) o Gold (que vale 5 euros al mes). Para empezar, pulsad "Unirse a Xbox Live". Si ya teníais cuenta en la Xbox original, pulsad "Recuperar Gamertag".

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Si tenéis una tarjeta prepago (de venta en tiendas), pulsad el botón Xbox e id a la pestaña Bazar. Pulsad "Canjear Código". Si usáis una tarjeta de crédito, entrad en el Bazar de juegos o vídeo, elegid producto y pulsad X. La moneda que se usa son los Microsoft Points (): 100 = 1,20 €

3- COMPRAR

■ Desde el menú principal, elegid la categoría Bazar de Juegos o Bazar de Vídeo. Allí, podéis elegir entre las categorías Nuevas Llegadas, Los Más Populares o ver todos. Dentro del Bazar de Vídeo, podéis bajar vídeos independientes o alquilar films en Películas.

4- JUGAR

■ Desde el menú principal, entrad en la categoría Mi Xbox y elegid Biblioteca de Juegos o Biblioteca de Vídeos, según corresponda. Una vez dentro, podéis consultar por Los Más Recientes o según la categoría en que se encuadre el producto.

DSi

DodoGo!

■ **Precio:** 800 DP ■ **Compañía:** Neko Entertainment ■ **Género:** Puzle ■ **Jug.:** 1

Un grupo de huevos de dodo debe regresar a sus nidos y nuestro cometido es ayudarlos en este absorbente juego de puzles. Al deslizar el "stylus" sobre un huevo lo dirigimos hacia el punto que queramos, pero hemos de tener cuidado con los obstáculos que aparecen en el camino. Para superarlos, tenemos que pausar el juego y entrar en el modo Construcción, mediante el que podemos colocar puentes, muelles y otras ventajas que alejen del peligro a los chavales. La cantidad de operaciones que podemos realizar es sorprendente y, de hecho, cuanto más avanzamos, mayores y más creativas son nuestras posibilidades. Para redondear unas partidas tan enganchantes tenemos un apartado técnico carismático y cuidado, que os encariñará con los dodos. ¡Ay, sólo le falta un multijugador!

PUNTUACIÓN 89







Mr. Driller: Drill Till You Drop

■ **Precio:** 500 DS Points

Un clásico de los puzles. Manejando al pequeño Mr. Driller, tenéis que eliminar los conjuntos de bloques de colores, con cuidado de que no caigan los de arriba sobre vosotros. El oxígeno es limitado, así que tenéis que daros prisa en llegar al fondo de cada nivel. Hay 6 personajes para elegir y el nuevo modo Dristone, en el que, además de cavar, hay que buscar unas piedras especiales en los escenarios. Sigue divirtiendo, pero no tiene extras ni multijugador.

PUNTUACIÓN 75

Earthworm Jim

■ **Precio:** 500 DP ■ **Compañía:** Gameloft ■ **Género:** Acción ■ **Jugadores:** 1

Al igual que en el original de Mega Drive y Super Nintendo, hemos de guiar a este vigoréxico gusano a través de escenarios y pruebas absurdas, como el lanzamiento de vacas. Es tan importante el dominio de los disparos como de los saltos, pues el planteamiento de los niveles resulta exigente. Jim sigue igual de gracioso y los gráficos son coloridos, si bien echamos en falta un mayor aprovechamiento de la doble pantalla.

PUNTUACIÓN 82







Metal Torrent

■ **Precio:** 500 DSi Points

Decenas, centenares, miles de rayos irán hacia vosotros en este frenético arcade de disparos. Podemos elegir entre dos naves, una extremadamente resistente y otra cuya debilidad y rango de ataque la hacen apta solo para los jugones más expertos. Las partidas resultan intensas y espectaculares (los gráficos están bastante cuidados), pero el juego no es ni muy largo ni muy variado. Solo hay 3 jefes finales, que resultan ser la misma nave con ligeras variaciones. Con todo, su precio justificará la compra para los viciosos del mundo de los tiros.

PUNTUACIÓN 69



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ Ojo, esto no sirve para las DS "normales", sólo para DSi. En el menú principal, entrad en "Configuración de la Consola" y en su apartado 3, opción "Internet". Una vez ahí, elegid "Configuración de la CWF de Nintendo" y seguid las indicaciones.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Se paga con DSi Points o DP. 1000 DP valen 10 euros. Para añadir DP a la cuenta, acceded a "Tienda Nintendo DSi" en el menú principal. Luego, seleccionad "Añadir Puntos". Podéis usar una tarjeta de crédito o Nintendo Points Card (se vende en tiendas de videojuegos).

3- COMPRAR

■ Dentro de "Canal Tienda DSi", pulsa "Entrar en Tienda" y luego en "DSi Ware". Ahí podéis encontrar juegos o programas en cuatro categorías, según su precio: gratuitos de 200 DP, de 500 DP o Premium (de 800 DP). Elegid un juego y pulsad el botón de descarga.

4- JUGAR

■ Una vez el juego esté descargado, aparecerá el icono de un paquete azul en el menú principal (este icono será el canal que esté más a la derecha). Pulsad sobre él y aparecerá el juego en cuestión. Pulsad una vez más y empezará la partida.

LOS MEJORES ONLINE

Este mes Nintendo se lleva el gato al agua con dos entradas en lista: «DodoGo!» para DSi y «Rage of the Gladiator» para Wii. El resto... ¡a ponerse las pilas!

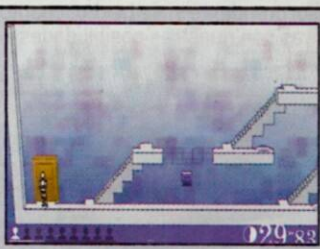
PLAYSTATION 3 - PSP

PlayStation 3

	Juego	Precio	Tamaño
1	WARHAWK	19,99 €	810 MB
2	TEKKEN DARK RESURRECTION	19,99 €	830 MB
3	WIPEOUT HD	17,99 €	997 MB
4	BRAID	9,99 €	240 MB
5	ECHOCHROME	9,99 €	137 MB

PSP

	Juego	Precio	Tamaño
1	NOBY NOBY BOY	3,99 €	75 MB
2	SUPER STARDUST PORTABLE	3,99 €	29 MB
3	RIFF: EVERYDAY SHOOTER	7,99 €	47 MB
4	ECHOSHIFT	16,99 €	150 MB
5	FLOW	7,99 €	174 MB



ECHOSHIFT no es un simple puzle, es una "comida de coco" espacio-temporal que os tendrá pegados a vuestra PSP durante semanas.

Clásicos PS

	Juego	Precio	Tamaño
1	FINAL FANTASY VII	9,99 €	1200 MB
2	METAL GEAR SOLID	9,99 €	700 MB
3	CRASH BANDICOOT 3	4,99 €	134 MB
4	SYPHON FILTER 3	4,99 €	723 MB
5	VAGRANT STORY	5,99 €	113 MB

XBOX 360

Arcade

	Juego	Precio	Tamaño
1	PORTAL: STILL ALIVE	1200	629 MB
2	MARVEL VERSUS CAPCOM 2	1200	197 MB
3	BRAID	1200	144 MB
4	THE S. OF MONKEY ISLAND	800	500 MB
5	WORMS 2 ARMAGEDDON	800	176 MB



WORMS 2 ARMAGEDDON sigue siendo uno de los juegos más enganchantes de la red. Ya se anuncia una nueva entrega...

Originales Xbox

	Juego	Precio	Tamaño
1	GTA: SAN ANDREAS	1200	2,87 GB
2	HALO: COMBAT EVOLVED	1200	4,56 GB
3	FABLE	1200	3,25 GB
4	NINJA GAIDEN BLACK	1200	5,93 GB
5	JADE EMPIRE	1200	6,17 GB

Juegos Indie

	Juego	Precio	Tamaño
1	MITHRA	400	62 MB
2	ARTOON	400	26 MB
3	JOHNNY PLATFORM	200	16 MB
4	EXPERIMENT 13	80	15 MB
5	TOBE'S VERTICAL ADVENTURE	240	43 MB

Wii

Wii Ware

	Juego	Precio	Tamaño
1	WORLD OF GOO	1500 WP	319 Bloques
2	DR. MARIO Y BACTERICIDA	1000 WP	103 Bloques
3	BOMBERMAN BLAST	1000 WP	271 Bloques
4	NYXQUEST: KINDRED SPIRITS	1000 WP	299 Bloques
5	RAGE OF THE GLADIATOR	1000 WP	295 Bloques

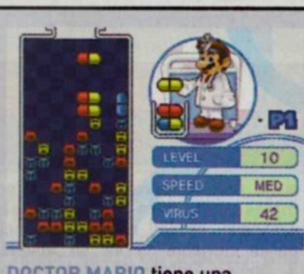
Consola Virtual

	Juego	Precio	Tamaño
1	ZELDA: OCAR. OF TIME (N64)	1000 WP	368 Bloques
2	SUPER MARIO 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
3	STREET FIGHTER ALPHA 2 (SN)	800 WP	70 Bloques
4	SUPER METROID (SNES)	800 WP	67 Bloques
5	STREETS OF RAGE II (MD)	800 WP	42 Bloques

DSi

DSi Ware

	Juego	Precio	Tamaño
1	REAL FOOTBALL 2010	800 DP	124 Bloques
2	DODOGO!	800 DP	100 Bloques
3	UNA PAUSA CON DR. MARIO	500 DP	32 Bloques
4	DARK VOID ZERO	500 DP	35 Bloques
5	LITTLE RED RIDING HOOD...	800 DP	122 Bloques



DOCTOR MARIO tiene una fórmula que sigue funcionando muchos años tras su estreno. ¡Es un milagro de la medicina!

PLAYSTATION 3

God of War III



UN PAR DE MODOS EXTRA
Para conseguir modos nuevos de juego, tomad buena nota.
DESAFÍOS DEL OLIMPO:
- Completad el juego.
ARENA DE COMBATE:
- Completad todos los desafíos.

TESOROS DESBLOQUEABLES
Para encontrarlos no será necesario que uséis ningún mapa.
DIFICULTAD CAOS:
- Terminad el juego en cualquier nivel de dificultad.
TRAJE ATERRADOR DE KRATOS:
- Debéis completar la aventura en cualquier nivel de dificultad.

CONSEGUIR TODAS LAS ARMAS
Para obtener todas las armas disponibles en el juego haced lo que os indicamos a continuación.
- Desbloquead el Combat Arena después de haberos pasado el modo historia.
- Superad entonces el modo "Desafíos del Olimpo".
- En la pantalla de opciones del Combat Arena, bajad la salud de Kratos a 1 y aumentad la dificultad hasta el nivel Titán. Después elegid enemigos menores, no muy difíciles, para no complicaros demasiado la vida.
- Ahora tenéis que dejaros matar cinco veces seguidas y entonces el juego os dará la opción de pasar al modo fácil. No aceptéis y acto seguido salid al menú principal.



- Cuando lo hayáis hecho, escucharéis dos melodías del juego sonando a la vez, lo cual quiere decir que la cosa funciona. Veréis cómo se desbloquea un trofeo llamado "Maxed Out!". Desde el menú principal, elegid crear una partida nueva y al empezar tendréis todas las armas.

LOCALIZACIÓN DE POSESIONES DIVINAS
Hay un total de 10 Posesiones divinas. ¡A por ellas, mis valientes!
ÁGUILA DE ZEUS:
- En el primer nivel, mientras estáis dentro del corazón de Gaia, antes de agarrar la pared móvil y arrastrarla hasta el otro lado, subid hasta lo más alto del lado derecho de la pared.
CASCO DE HADES:
- Después de matar a Hades y saltar al río Styx, bucead a contracorriente hasta el origen del río.
ESCUDO DE HELIOS:
- Está a la derecha del lugar donde le disteis matarile a Helios.
MONEDA DE HERMES:
- Detrás de los escombros de la percepción de Hermes. Eso sí, antes de conseguirla tendréis que acabar con él.
HOMBRERA DE HERACLES:
- Después de matar a Heracles y encontrarlo flotando en el agua, nadad hasta colocaros debajo de su cuerpo inerte, donde podréis recogerla.
CAPARAZÓN DE CARACOLA DE POSEIDÓN:
- Está en la cámara donde rescatáis a la princesa de Poseidón.
LIGA DE AFRODITA:
- Tras complacer a Afrodita, saltad por el hueco que hay detrás del cabecero de la cama.
ANILLO DE HEFESTO:
- Tras acabar con Hefesto, saltad a la plataforma oculta a la izquierda de la pantalla.
ESQUEMÁTICOS DE DEDALIUS:
- Resolved el puzle de la habitación de Dedalius hasta conseguir que los dos cofres colgados del techo se caigan al suelo.
CÁLIZ DE HERA:
- Lo encontraréis a la izquierda del lugar donde se cae Hera en el jardín.

EFECTOS DE LAS POSESIONES DIVINAS
Aquí os decimos lo que aporta cada una, pero eso sí, tenéis que completar el juego antes de poder usarlas. No podréis conseguir trofeos mientras hagáis uso de ellas.
ÁGUILA DE ZEUS:
- Ira de Esparta infinita.
TIMÓN DE HADES:
- Máxima salud, magia y contador de ítems.
ESCUDO DE HELIOS:
- Aumenta 3 veces el contador de golpes.
MONEDA DE HERMES:
- Colecta 10 veces la cantidad de Orbes rojas.



HOMBRERA DE HERACLES:
- Reduce un tercio del daño recibido.
CAPARAZÓN DE CARACOLA DE POSEIDÓN:
- Magia infinita.
LIGA DE AFRODITA:
- Permite seguir usando las Cuchillas de Afrodita.
ANILLO DE HEFESTO:
- Con él se ganan automáticamente todas los ataques contextuales sensitivos.
ESQUEMÁTICOS DE DEDALIUS:
- Contador de items infinito.
CÁLIZ DE HERA:
- Hace que el medidor de salud se vaya drenando con el paso del tiempo, sin llegar a agotarlo.

Just Cause 2

ENCONTRAR LA ISLA DE PERDIDOS
Dirigíos hacia la pequeña isla que está situada al noroeste. Se recomienda usar transporte marítimo, porque si lo hacéis en avión, este explotará cuando paséis por encima de la isla. Si os ocurre esto, bajad a tierra usando el paracaídas. Una vez allí, veréis que sobre la arena de la playa hay unas letras que forman la palabra "Search" y una flecha que apunta hacia la jungla. Si os decidís a dedicarle tiempo y exploráis la jungla, encontraréis la famosa escotilla y el humo negro.



CONSEGUIR EL GLOBO AEROSTÁTICO
Para obtener el globo aerostático tendréis que colocaros exactamente en las coordenadas X:7392 e Y:16151. Allí lo encontraréis desmontado y podréis montarlo quitando las bolsas de arena que lo cubren.

OBTENER EL ARMA DE BURBUJAS
Si queréis conseguir esta divertida arma debéis dirigíos hacia las coordenadas X:4249 e Y:25990. Allí os estará esperando.

VEHÍCULOS Y EXTRAS
Tenéis que dirigiros a las coordenadas que os indicamos en cada caso para conseguir el vehículo o el objeto que se corresponde. ¡Ánimo, que hay unos cuantos!

EL TONTOTRUCO

FIFA 09



INCLUIR PUBLICIDAD
¡¡¡Hola aficionados al futbol!!! Este truco es para aquellos que posean «FIFA 09». Habrá muchos que estén mosqueados por culpa de que en el juego no aparece la publicidad de las camisetas de equipos como el Real Madrid, el Sevilla o el Milán porque usan publicidad de casas de apuestas. Bueno, pues al empezar el juego en vez de señalar el idioma español señalad el portugués. El menú aparecerá en portugués, pero aparecerá la publicidad en aquellas camisetas que antes no tenían.

Javier Rodríguez (email)

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

God of War III

Hola, me llamo Nelson y aquí os dejo unos trucos necesarios para poder pasarse el desafío del Olimpo. Estas han sido las partes más difíciles para mí, por no saber muy bien lo que tenia que hacer, pero tras varias repeticiones lo conseguí de esta forma. Espero que os sirva para algo.

DE PIEDRA:
- Para poder pasarlo sin ningún problema os aconsejo darle a **L1** para que sea más rápido. Además, si matáis a los esqueletos dándole al ● obtendréis vida.

OLÉ:
- No hace falta matar a los minotauros; simplemente colocaos en la esquina y saltad cuando este empiece a correr. No dejéis en ningún momento que los esqueletos os toquen. Os aconsejo la primera arma del juego y **L1** más ■.

Nelson (email)

ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS. C/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid. Indicando en el sobre: Trucos
- trucoslectores.hobbyconsolas@axelspringer.es
- trucosalacarta.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



AVIONES:
AEROLINER 474:
- X:9896, Y:12749.
BERING I-86DP:
- X:9224, Y:28448.
CASSIUS 192:
- X:25757, Y:19955.
G9 ECLIPSE:
- X:22163, Y:23265.
PEEK AIRHAWK 225:
- X:9499, Y:5717.
PELL SILVERBOLT 6:
- X:9499, Y:5717.
SI-47 LEOPARD:
- X:17141, Y:12369.

ATVs Y MOTOS:
SHIMUZU ATV55T:
- X:17713, Y:26000.
MAKOTO MZ 260X:
- X:8252, Y:28309.
MOSCA 125 PERFORMANCE:
- X:14751, Y:25692.
SHIMUZU TRACLINE:
- X:6940, Y:26060.

BARCOS:
SNAKEHEAD T20:
- X:17165, Y:14340.
TRAT TANG-MO:
- X:19052, Y:26063.
KUANG ADVENTURE:
- :X:25450, Y:6190.
KUANG HOMESTEAD:
- X:25450, Y:6190.
ORQUE GRANDOIS 21TT:
- X:24478, Y:30435.
ORQUE LIVING 42T:
- X:24625, Y:26569.
FRISCO CATSHARK S-38:
- X:17398, Y:4140.
ZHEJIANG 6903:
- X:16933, Y:17430.
KUANG SUNRISE:
- X:25450, Y:6190.
KUANG SUNSET:
- X:25450, Y:6190.

CAMIONES Y BARCOS:
APC TANK:
- X:6739, Y:27558.
TITUS ZJ CABRIOLET:
- X:9170, Y:11413.
CHEVALIER PIAZZA IX:
- X:3503, Y:12413.
CHEVALIER TRAVELLER SC:
- X:8258, Y:28309.
NISECO TUSKER G216:
- X:11976, Y:6412.
POCUMTUCK NOMAD:
- X:26483, Y:28770.
COLUMBI EXCELCIOR:
- X:24378, Y:14789.
DONGTAI A-B CENTURY:
- X:19106, Y:25870.
DONGTAI A-B DECALUX:
- X:6731, Y:27274.
DONGTAI AGRIBOSS 35:
- X:19106, Y:25870.
DONGTAI AGRIBOSS 9000:
- X:19106, Y:25870.
SAAS PP30 OX:
- X:6566, Y:25704.
SHIMUZU ATV55T:
- X:17713, Y:26000.
STINGER DUNEBUG 84:
- X:7209, Y:25965.
GARRET TRAVER-Z:
- X:6436, Y:25633.
HAMAYA OLDMAN:
- X:9353, Y:10135.

HELICÓPTEROS:
AH-33 TOPACHULA:
- X:5789, Y:24985.
H-62 QUAPAW:
- X:5360, Y:25637.
H-62 QUAPAW:
- X:6774, Y:25519.
MULLEN SKEETER EAGLE:
- X:9454, Y:5760.
MULLEN SKEETER HAWK:
- X:3557, Y:15293.
ROWLINSON K22:
- X:8255, Y:28300.
SIVIRKIN 15 HAVOC:
- X:30222, Y:27584.
UH-10 CHIPPEWA:
- X:16941, Y:9137.

Mundial FIFA 2010

NUEVAS CELEBRACIONES

Para introducir estos códigos, que desbloquean celebraciones nuevas para la Copa Coca-Cola, entrad en Mi 2010 FIFA World Cup, luego en EA Extras y en Introducir codigos desbloqueables:
- ZTSMBDRGJLQBUMSA.
- XRNPAQSDMCYIWTRY.
- QCZCGTXKWYWBNPJK.
- VXYJZLXTRPBZUXXJ.
- BNDIPYYTCDZVJCCN.
- NLGAHWCHCCUCTNUH.
- YMEOCBDOIWYUEVQN.
- TLHDMYMCUITLAYJL.

Operation Flashpoint 2

DESBLOQUEAR LAS MISIONES DE BONUS

Tenéis que introducir los siguientes códigos, tal y como aparecen escritos, dentro del apartado "Códigos bonus". Os servirán para desbloquear las misiones de bonificación:

OFPWEB1:
- Campamento.
OFPWEB2:
- Campo destruido.
RAIDT1872:
- Ataque nocturno.
STRONGM577:
- Fortaleza costera.
AMBUSHU454:
- Emboscada.
CLOSEQ8M3:
- Cuarteles cerrados.
BLEEDINGBADLY:
- Fire Team Engagement

Super Street Fighter IV

CAMISETAS PARA HOME

Para ser el más chulo, también en Home.

DAN:
- Tenéis que finalizar 10 combates online.
S.I.N.:
- Conseguid la medalla de oro en todos los encuentros.
SHANDALOO:
- Eliminad a Gouken en el modo más difícil del juego.
AKUMA:
- Finalizad 100 combates en el modo "Ranking por Combate" o "Ranking por Jugador".

CONSEGUIR NIVELES EXTRA

Para seguir jugando incluso cuando se haya acabado el juego:

NIVEL DEL COCHE:
- Completad el modo Arcade en el modo de dificultad que prefiráis.
NIVEL DE LOS BARRILES:
- Haced lo mismo que en el nivel anterior.

TENER A TODOS LOS PERSONAJES

Pelear es algo muy duro pero si podéis contar con un elenco de personajes como este, la cosa tiene otra pinta.

GOUKEN:
- Completad el modo arcade con Akuma.
DAN:
- Terminad el modo arcade con el luchador Sakura.
GEN:
- Completad el modo arcade con Chun Li.
ROSE:
- Haced lo propio con M. Bison.
FEI LONG:
- Para haceros con él,



finalizad el modo arcade con el luchador Abel.
AKUMA:
- Completad el modo arcade con todos los personajes del juego.
CAMMY:
- Terminad el modo arcade con Crimsom Viper.
SAKURA:
- Terminaos el modo arcade con Ryu.
SETH:
- Pasaos el modo arcade con todos los personajes de juego (excepto los desbloqueables) y será vuestro.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Final Fantasy XIII

Hola, ahí va un pequeño truco que he descubierto para subir los puntos de Cristarium de manera más o menos sencilla:

Cuando en la historia se llega al Gran Paals, al principio, en la Estepa de Archylte, dirigíos al punto indicado para continuar con la historia siguiendo la flecha amarilla, (al sureste, ya sabéis, ese círculo amarillo con una línea dentro). Cuando estéis ya cerca, os encontraréis con un punto de guardado y un poco más adelante un combate entre dos pedazo de bichos: un Rey Bégimo y un Megistotherium. Bien, meteos de cabeza en el combate.

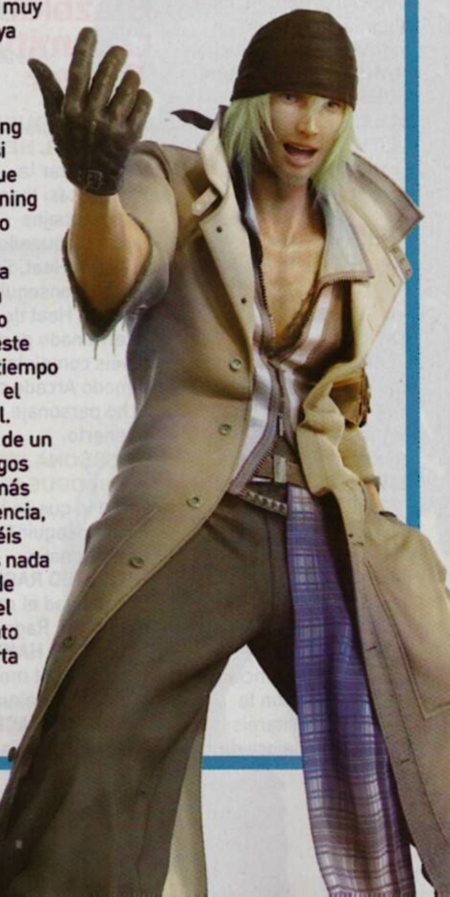
Existen de entrada dos ventajas fundamentales pues como están luchando entre ellos, primero ambos tendrán la salud a la mitad y además siempre entráis por sorpresa, por lo que podéis aturdir en seguida al que queráis. La táctica es la siguiente (con la formación que uso, que es Lightning como líder, Fang y Hope): aturdid al Rey Bégimo e id a por él a lo bestia (yo utilizo "Ataque implacable" con dos fulminadores y un castigador). En muy poco os cargáis al Rey Bégimo. Yo aconsejo que justo cuando veáis que va a morir el Rey Bégimo cambiéis a la formación "Khamja" (Fulminador-Obstructor-Inspirador) para que mientras Lightning va atacando al Megistotherium Fang haga Freno sobre él y Hope vaya otorgando Coraza a los tres (éste sigue su ritmo, por lo que quizá tarde un poco).

Si el Megistotherium os causa daño importante entretanto, cambiad a "Club de Caza" (Castigador-Obstructor-Sanador) si el daño no es muy grande para que Hope vaya curando mientras que Fang le ponga Freno (si no lo ha hecho antes) y lo que se le ocurra y Lightning le castigue o "Lakshmi" si el daño es grande para que también podáis con Lightning sanar más rápido. Cuando tengáis todos Coraza y Freno el enemigo, pasad a "Ataque Implacable" para aturdirle cuanto antes. No es un enemigo al que cueste mucho aturdir y en poco tiempo lo conseguiréis. Si es así, el combate ya está muy fácil.

Al acabar, en poco más de un minuto, al ser dos enemigos grandes el juego otorga más de 6 minutos como referencia, por lo que siempre tendréis cinco estrellas, y además nada menos que 6600 puntos de Cristarium. Si después del combate os alejáis al punto de guardado que está cerca (guardad si queréis) y os alejáis un poquito más, al volver estarán los dos otra vez. Al hacerlo de nuevo y una y otra vez en poco tiempo podréis tener un montón de puntos de Cristarium para gastar. Espero que sirva para algo y que me regaléis un gorra o una camiseta (esta última preferentemente).

Gracias y un saludo.

Juan Carlos Valdés (email)



XBOX 360

Batman Arkham Asylum



TODOS LOS MAPAS DE ENIGMA
El bromista de Enigma ha escondido unos cuantos mapas por el juego en los que se indica la posición de todos sus objetos. Aquí va la ubicación de los mismos para que no tengáis que buscarlos.
TRATAMIENTO INTENSIVO - TRÁNSITO SEGURO:
- En la zona de la entrada a la guarida de Cocodrilo Asesino, está sobre la mesa de la habitación de vigilancia.
EDIFICIO MÉDICO - CÁMARA EXPERIMENTAL:
- En la sala situada detrás de donde Harley Quinn mantiene preso al Comisario Gordon. Está encima de la mesa, al lado del oso de peluche.
MANSIÓN DE ARKHAM - DESPACHO DEL ALCALDE:
- En la habitación grande de la derecha encontraréis el mapa sobre la mesa que está situada a la derecha de la chimenea.
PENITENCIARÍA - AISLAMIENTO EXTREMO:
- Entrad en la sala que hay en linea recta, y en el escritorio que hay a la izquierda encontraréis el mapa.
JARDINES BOTÁNICOS - GENERADORES DEL INVERNADERO:
- Nada más entrar en la sala, girad a la izquierda y subid a la pasarela. A continuación subid la escalera y utilizad el secuenciador criptográfico con la puerta (necesitaréis también la mejora de amplificación). Entrad y veréis el mapa encima de la mesa.
CUEVAS - SALA DE CONTROL:
- Como en las anteriores, buscad el mapa en una de las mesas.
ARKHAM NORTE:
- Encontraréis el mapa en una de las habitaciones exteriores del patio, justo en la que podéis romper el techo con el gel explosivo.
ARKHAM ESTE:
- La encontraréis en la habitación exterior que está cerca de la estatua. Para acceder necesitáis el secuenciador criptográico. Encontraréis el mapa encima de la mesa, junto a un regalito.
ARKHAM OESTE:
- Cerca de los muelles, donde hay dos ambulancias veréis una habitación exterior, como imaginaréis el mapa está dentro. Para entrar necesitáis el secuenciador criptográfico.

Blazblue: Calamity Trigger

DESBLOQUEAR EL ASTRAL HEAT
Al comenzar la partida, casi todos los personajes tienen bloqueado su Astral Heat. Si queréis conseguir el Astral Heat de un determinado personaje debéis completar el modo Arcade con dicho personaje para obtenerlo.
PERSONAJES DESBLOQUEABLES
Haced lo que se indica para conseguir todos los personajes.
UNLIMITED RAGNA:
- Completad el modo Arcade con Ragna.
UNLIMITED HAKUMEN:
- Terminad el modo Arcade con Hakumen.
UNLIMITED RACHEL:
- Haced lo propio con



Rachel.
UNLIMITED V-13:
- Completad el modo Arcade con Beat v-13.
PISTA DE AUDIO SECRETA
Existe una pista secreta de audio para cada uno de los personajes en el modo galería. Para conseguirla tenéis que completar el 100% del modo Historia de los personajes. Eso sí, está en japonés.
UNLIMITED RAGNA EN EL MODO ARCADE
Si queréis enfrentaros a Unlimited Ragna en el modo Arcade, todo lo que tenéis que hacer es ganar todos los round y finalizar diez combates como mínimo, realizando un Distortion Drive.
DESBLOQUEAR FINAL ALTERNATIVO
Completad el modo Historia de cada uno de los personajes para desbloquear un final alternativo.
DESBLOQUEAR A HAKUMEN Y NU
Completad el 100% de la historia de los 10 personajes principales para desbloquear a Hakumen y Nu.

Brutal Legend

LAS MEJORES ARMAS
Para conseguir las armas más potentes del juego, seguid estos consejos:
HACHA DEL DIOS DEL ASESINO:
- Debéis terminar todas las misiones secundarias de caza.



CALAVERA DE VELOCIDAD DE LA MUERTE:
- Terminad todas las misiones de carrera.

TRUCOS DE LOS LECTORES

Final Fantasy XIII

Hola, soy un seguidor de vuestra revista y quería felicitaros por ella. Bueno, aquí os dejo un truco de «Final Fantasy XIII» que a mí me sirvió mucho. Espero que a vosotros también os sirva:
En el Capitulo 7, cuando estés en la fase Paseo Felix, en la casa de Hope, tras los vídeos en los que se apaga la luz y entran soldados del PSICOM por las ventanas lucharás contra algunos Soldados PSICOM. Al acabar controlarás a Fang y tendrás de acompañantes a Hope y Light. Te encontrarás en la casa de Hope con dos grupos de tres soldados que son muy fáciles de matar. Solo tienes que ir dando vueltas e irán reapareciendo. Cada vez que mates a un grupo te darán 160 PC, que podrás ir acumulando para subir el Cristarium a tope, y guardad puntos para las siguientes expansiones de este. Además, los guardias sueltan Colas de Fenix (Botin), que se venden por 500 guiles, y son muy útiles. También a veces sueltan Chips de Bonificacion (Botin raro), que se venden por 2500 Guiles. Estos materiales te servirán para conseguir dinero y así subir el arma. Cuando reunas suficiente dinero, puedes comprar 36 Huesos Macizos en el Biomercado de la Bestia. Esto sube a x3 la bonificacionde exp. Cuando tengas esto comprarás Turboreactores en la ferretería Lenora, que es el material que por ahora sale a mejor precio en relacion Exp/Guiles. De este modo conseguirás subir el arma o el objeto que quieras, para así facilitarte la aventura.
Saludos.

Ramon Soldado Arroyo (email)

Dante's Inferno

CONSEGUIR EXTRAS Y VENTAJAS
Completad el juego en el nivel de dificultad que más os convenga para conseguir lo que os indicamos aquí:
- Traje de cruzado.
- Arena puertas del infierno.
- Dificultad Infernal.
- Vídeo "Cómo se hizo" (Making the Baby Video).
LOGRAR EL MODO RESURECCIÓN
Completad el juego en cualquier nivel de dificultad para desbloquearlo. Este modo os permitirá comenzar en el primer círculo del infierno (modo Supervivencia), con todas las capacidades, las reliquias, y las almas



adquiridas en una partida anterior.
CONSEGUIR EL MODO REDENCIÓN
Completad el juego en cualquier nivel de dificultad para desbloquearlo. Este modo es lo más parecido que encontraréis al New Game +, y os permitirá comenzar con todas las capacidades, las reliquias, y las almas adquiridas en una partida anterior.
ILUSTRACIONES DESBLOQUEABLES
Cada una de las ilustraciones se irán desbloqueando a medida que vayáis completando las diferentes zonas del infierno.
HABILIDAD DE AUTO ABSOLVER ALMAS
Debéis conseguir las tres Piedras de Beatrice para desbloquear la habilidad de Auto Absolver. Ahora que tenéis esta nueva habilidad podréis superar el minijuego de Absolver que aparece cuando encontráis un habitante maldito del Infierno. Si no superáis los minijuegos, perderéis cientos de almas extra.
LAS RELIQUIAS DE VIRGILIO
Hablad con Virgilio siempre que aparezca (el fantasma azul, o "El Poeta"), hasta que se desvanezca. Mientras charláis con él, a menudo os dará una reliquia. Por lo general suele dar la reliquia la segunda vez.



Final Fantasy XIII

IMÁGENES DE JUGADOR

Desbloquead Gamerpics para vuestro perfil consiguiendo los siguientes logros.



FANG:
- Logro "Coleccionista".

SAZH:
- Logro "Sabio guerrero".

HOPE:
- Logro "Promesa de paz".

LIGHTNING:
- Logro "Hacedor de futuro".

SNOW:
- Logro "Súmmum".

VANILLE:
- Logro "Valor indoblegable".

SERAH:
- Conseguid todos los logros.

Guitar Hero Van Halen

PARA ROCKEAR COMO NADIE

Desde el menú de trucos dentro de las opciones del juego, introducid las siguientes combinaciones de botones para obtener sus correspondientes las ventajas que el mísmisimo Van Halen hubiera querido tener en sus tiempos melenudos:



COLOR GEMA:
- Azul, Rojo, Rojo, Verde, Rojo, Verde, Rojo y Amarillo.

COLOR ESTRELLA:
- Rojo, Rojo, Amarillo, Rojo, Azul, Rojo, Rojo y Azul.

COLOR FUEGO:
- Verde, Rojo, Verde, Azul, Rojo, Rojo, Amarillo y Azul.

HÍPER-GUITARRA, HÍPER-BAJO E HÍPER-BATERÍA:
- Verde, Azul, Rojo, Amarillo, Amarillo, Rojo, Verde y Verde.

SIEMPRE EN SLIDE:
- Verde, Verde, Rojo, Rojo, Amarillo, Rojo, Amarillo y Azul.

EFECTOS LÍNEA 6:
- Verde, Rojo, Amarillo, Azul, Rojo, Amarillo, Azul y Verde.

ROCKERO INVISIBLE:
- Verde, Rojo, Amarillo, Amarillo, Amarillo, Azul, Azul y Verde.

INSTRUMENTOS INVISIBLES:
- Rojo, Rojo, Azul, Amarillo, Verde, Verde, Verde y Amarillo.

BOLA DE FUEGO VOCAL:
- Rojo, Verde, Verde, Amarillo, Azul, Verde, Amarillo y Verde.

LA BATERÍA SIEMPRE LLENA:
- Rojo, Rojo, Rojo, Azul, Azul, Verde, Verde y Amarillo.

AUTO PATADA:
- Amarillo, Verde, Rojo, Azul, Azul, Azul, Azul y Rojo.

BLACK HIGHWAY:
- Amarillo, Rojo, Verde, Rojo, Verde, Rojo, Rojo y Azul.

MODO ACTUACIÓN:
- Amarillo, Amarillo, Azul, Rojo, Azul, Verde, Rojo y Rojo.

Lego Indiana Jones 2

TODOS LOS EXTRAS DEL JUEGO

En el menú de "extras", introducid cualquiera de los siguientes códigos.

7EQF47:
- Boxeador.

WL4T6N:
- Dovchenko.

PGWSEA:
- Indiana Jones tipo 1.

FGLKYS:
- Indiana Jones tipo 2.

8BDJG5:
- Indiana Jones CS.

M4C34K:
- Indiana Jones con traje del Desierto.

2W8QR3:
- Indiana Jones disfrazado.

QUNZUT:
- Indiana Jones DJ.



J2XS97:
- Indiana Jones Kali.

3FQFKS:
- Indiana Jones militar.

7AWX3J:
- Lao Che.

P4PCDY:
- Mac.

U7SMVK:
- Chica.

QPWDMM:
- Chico.

3PG5EL:
- Niña.

2UJQWC:
- Niño.

82RMC2:
- Mola Ram.

2GK562:
- Mutt.

4C5AKH:
- Profesor Henry Jones.

Mass Effect 2

NUEVOS COLORES PARA EL GRUPO

Completad una misión de lealtad para un miembro del grupo.



HABILIDADES DE LEALTAD

Completad las misiones de lealtad de cada uno de los miembros de vuestro equipo.

VENTAJAS VARIADAS

Si al empezar una partida de «Mass Effect 2» tenéis una guardada de la primera parta de la saga «Mass Effect» en ese mismo perfil, conseguiréis puntos de experiencia basados en vuestro nivel en el juego anterior, además de ciertas mejoras en armas y armaduras.

CÓMO SALVAR A JOKER

En un momento determinado del juego podéis controlar a Joker. Su vida cuelga del un hilo y tendréis que ser rápidos. Para no perder mucho tiempo, esto es lo que tenéis que hacer: abriros paso por la nave para elegir el pasillo correcto. Id todo recto y elegid la puerta de la izquierda, la que da al laboratorio. En el fondo del mismo hay unas escaleras, subid y alcanzad la tercera planta con dirección a la sala de enfermería. Luego id donde está el núcleo de SID. Bajad las escaleras y activar aquello que necesitáis activar. Una vez hecho, Joker está salvado.

Splinter Cell Conviction

ACCIONES Y PREMIOS UPLAY

Completad estas acciones para conseguir unidades que os darán regalos Uplay (podéis registraros en: http://uplay.es.ubi.com).

MERCADILLO DE PUESTOS:
- 10 Unidades. Completad en modo un jugador la escena 1 en cualquier dificultad.

MEJORA EN ARMAS:



- 20 Unidades. Comprad las 3 mejoras de todas las armas.

LISTO PARA CUALQUIER COSA:
30 Unidades. Comprad los 9 accesorios para todos los uniformes.

AL FINAL:
- 40 Unidades. Completad en modo un jugador la escena 11 en cualquier dificultad.

LOS PREMIOS UPLAY

Esto es lo que podréis conseguir con las unidades.

TEMA PARA EL ESCRITORIO DEL JUEGO:
- 10 Unidades.

FUSIL SCAR-H:
- 20 Unidades.

TRAJE DE ASALTO VORON SV7 (MODO CO-OP):
- 30 Unidades.

JUEGO INFILTRACIÓN:
- 40 Unidades.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Aliens vs Predator

Hola, soy un viejo aficionado a la ciencia-ficción y a la Hobby y aprovecho para decir que sigáis asi de bien durante muchos años, a ver si así todos podemos con la crisis. Je, je, espero que os gusten estos trucos y consejos:

BUSQUEDA DE COLECCIONABLES:
Para buscar y recolectar coleccionables, mientras estés jugando como Alien o Predator, debes activar la concentración, para ver los coleccionables en el HUD.

CONSEJO PARA EL MARINE:
Si juegas como Marine en el multijugador, atrinchérate con la espalda pegada a un muro. De esta forma podrás defenderte mejor de los Aliens que vienen en modo carrera y no te matarán sigilosamente. Y si puedes, quédate en una esquina; así verás todo lo que te viene por delante y actuarás a modo de botella.

CAMBIAR LA APARIENCIA:
Si quieres conseguir nuevos personajes en el modo multijugador, simplemente mata a todo los enemigos que puedas para subir de nivel; así podrás personalizarte el "personaje". Aquí os dejo las apariencias que se pueden conseguir a medida que se sube de nivel:

- PARA LOS ALIENS
Nivel-4: Consigues Warrior Done.
Nivel-10: Consigues Rigged.
Nivel-19: Consigues Praetorian.
Nivel-34: Consigues Nethead.

- PARA LOS PREDATOR
Nivel-3: Consigues Claw.
Nivel-7: Consigues Stalker.
Nivel-16: Consigues Hunter.
Nivel-25: Consigues Wolf.
Nivel-31: Consigues Spartan.

- PARA LOS MARINES
Nivel-2: Consigues Gibson.
Nivel-5: Consigues Connor.
Nivel-13: Consigues Moss.
Nivel-23: Consigues Johnson.
Nivel-28: Consigues Rookie.

Javier Sanós Giménez (Huesca)



Wii

Marvel Super Hero Squad



TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS

Justo la ayuda que estos héroes están esperando. Introducid los códigos en el menú de trucos. Lo que os indicamos es lo que se consigue al introducir esa clave:

11111:
- Iron Man y Máquina de Guerra.

555555:
- Silver Surfer, Anti Surfer y Gold Surfer.

925678:
- Spider-Man y Spider-Man Simbionte.

777777:
-Súper golpe por la espalda.

999999:
- Doctor Doom, Ultimate Doom y Professor Doom.

246246:
- Agente A. I. M o agente A. I. M con traje azul.

925627:
- Capitán América y al Agente US.

888888:
- Truco para no bloquear.

666666:
- Introdúc Falcon y Ultimate Falcon.

222222:
- Hulk, Hulk Gris y Hulk Rojo.

444444:
- Thor, Thor con armadura de cadenas y Loki Thor.

333333:
- Lobezno, su traje marrón, y Feral Wolverine.

Naruto Clash of Ninja Rev. 3

TODOS LOS PERSONAJES

Tenéis que conseguir lo que os indicamos a continuación para tener todos los personajes:

ANBU KAKASHI:
- Completad el 40% de las misiones, incluyendo el rango S para Kakashi y el 20% de las misiones para el resto de personajes. Luego, volved a hacer la misión de rango S de Kakashi y compradlo en la tienda.

ANKO:
- Terminad el modo historia con Dificultad 2 y Poder de Ataque 2 y adquiridlo en la tienda.

ASUMA:
- Podéis c omprarlo en la tienda, o bien completar el modo historia y comprar otro personaje cualquiera.



BAKI:
- Adquiridlo en la tienda o completad el modo historia y comprad otros personajes.

BANDO:
- Acumulad como mínimo 70.000 ryo después de haberlo comprado todo.

CHIYO:
- Completad el modo historia con Dificultad 2 y Poder de Ataque 2 y luego haceos con él en la tienda.

CHOJI:
- Terminad el modo historia con Dificultad 2 y Poder de Ataque 2 y compradlo en la tienda después.

DEIDARA:
- Haced lo mismo que en el caso anterior.

HIDAN:
- Completad el 30% de las misiones de Deidara, Sasori, Hiruko, Itachi y Kisame y compradlo en la tienda.

HINATA:
- Finalizad el modo historia con Dificultad 2 y Poder de Ataque 2 y después a comprarlo en la tienda.

HIRUKO:
- Concluid el modo historia con Dificultad 2 y Poder de Ataque 2 y luego adquiridlo en la tienda.

ITACHI:
- Haceos con él en la tienda o finalizad el modo historia y comprad otros personajes.

KABUTO:
- Comprad el primer grupo de personajes y luego id a la tienda.

KAGURA:
- Adquiridlo en la tienda o completad el modo historia y comprad otros personajes.

KAKUZU:
- Llegad al 30% de las misiones de Deidara, Sasori, Hiruko, Itachi y Kisame y compradlo en la tienda.

KANKURO:
- Haced lo mismo que para el personaje anterior.

KIBA:
- Terminad el modo historia con Dificultad 2 y Poder de Ataque 2 y luego compradlo en la tienda.

ESCENARIOS DESBLOQUEABLES

Unos consejos para cuando os apetezca disputar alguna pelea en un escenario diferente.

INTERSECCIÓN:
- Desbloquead los demás escenarios y luego compradlo en la tienda. Os costará 4.000 ryo del ala.

CAMINO DE SHIRATO:
- Desbloquead los demás escenarios y luego adquiridlo en la tienda por 4.000 ryo.

SANTUARIO SILENCIOSO:
- Desbloquead el Camino del Depósito, Calle Shirato e Intersección y luego haceos con él en la tienda por 5.000 ryo.



CAMINO DEL DEPÓSITO:
- Conseguid primero los demás niveles y luego compradlo en la tienda por 4.000 ryo.

MONSTER HUNTER TRI

LOCALIZACIÓN DE LOS MONSTRUOS

¿Queréis saber qué monstruos encontraréis en cada uno de estos escenarios?

MONSTRUOS DE LOS LLANOS ARENOSOS:
- Popo, Bunahabura, Orutarosu, Bagii, Gigi, Felyne, Melynx, Dosubagii, Giginebura, Beriorosu, Ibirujo.

MONSTRUOS DEL BOSQUE INUNDADO:
- Aptonoth, Epiosu, Kelbi, Bunahabura, Orutarosu, Gigi, Rudorosu, Felyne, Melynx, Roarudorosu, Chanagaburu, Rathian, Lagiacrus, Ibirujo.

MONSTRUOS DEL BOSQUE DE MOGA:
- Aptonoth, Epiosu, Kelbi, Bunahabura, Orutarosu, Gigi, Jagiinosu, Jagii, Rudorosu, Felyne, Melynx, Dosujagii, Roarudorosu, Qurupeco, Rathian, Rathalos, Lagiacrus, Ibirujo.

MONSTRUOS DE LA TUNDRA:
- Rinopros, Derukusu, Kelbi, Bunahabura, Orutarosu, Jagii, Jagiinosu, Gigi, Felyne, Melynx, Dosujagii, Qurupeco, Boruborosu, Rathian, Diablos, Ibirujo.

MONSTRUOS DEL VOLCÁN:
- Aptonoth, Rinopros, Kelbi, Bunahabura, Orutarosu, Gigi, Urocotol, Felyne, Melynx, Rathalos, Uragankin, Agunacotol, Ibirujo.

MONSTRUOS DE LAS RUINAS SUBMARINAS:
- Navaldeus.

MONSTRUOS DEL GRAN DESIERTO:
- Shen-Moran.

MONSTRUOS DE LA TIERRA DE LOS DIOSES:
- Albatrion.



No More Heroes 2

NIVEL DE DIFICULTAD MAYOR

Este modo se desbloqueará cuando completéis el juego en el nivel medio de dificultad.

DESBLOQUEAR DEATMATCH

Completad el juego y podréis seleccionadlo en el menú principal.

VER EL TRÁILER DEL E3

Cuando hayáis completado el juego, id al Menú TV y podréis visualizarlo.

CONSEGUIR EL VÍDEO BJ5

Completad el juego BJ5 y podréis verlos en el Menú TV.

JUGAR SIN CHAQUETA

Completad todas las misiones del tipo revancha.

DESBLOQUEAR EL NUEVO JUEGO+

Completad el juego y salvad la partida. Al comenzar de nuevo podréis iniciar una nueva aventura con todo el equipamiento y los objetos recogidos en la partida anterior.



MÁSCARAS NO MORE HEROES

Si al jugar a esta segunda parte de la saga tenéis una partida guardada de No More Heroes, todas las máscaras que recojáis durante el juego se colocarán en las paredes de la habitación del protagonista.

ATAQUE "STEP-IN SLICE"

Para conseguirlo tenéis que jugar a los minijuegos en la habitación con Jeane. Si vuestro peso llega a ser menor de 11 libras, este nuevo ataque se activará para que podáis utilizarlo.

MEMORIA DEMONÍACA

Esta vez es el gato el que debe bajar de peso por debajo de las 11 libras. Cuando lo consigáis, la habilidad Memoria Demoníaca del primer «No More Heroes» quedará desbloqueada. Se hace agitando el nunchuck y libera más energía de la normal.

LIBRARSE DE LA MUERTE

Cuando os quedéis sin vida, mientras Travis cae, agitad rápidamente el nunchako y el Wiimote. Si lo hacéis correctamente, Travis no morirá, sino que volverá a levantarse con una pequeña cantidad





de salud. Tened cuidado porque no funcionará si lo hacéis cuando ya esté tirado en el suelo, solo mientras está cayendo. Esta habilidad especial solo puede utilizarse 5 veces seguidas.

Red Steel 2

CONSEGUIR TODAS LAS ARMAS

Id al apartado "Extras" en el menú principal. Una vez allí elegid la opción "Reservar" e introducid estos códigos:

360378:
- Espada Perdida del Clan Kusaragi.

3582880:
- Barracuda.

360152:
- Katana Sora del Clan Katakara.

The Sky Crawlers

TODOS LOS EXTRAS

Para que os convirtáis en unos ases del aire, al completar el modo historia, conseguiréis los siguientes extras:
- Misión EX.
- Visor de películas.
- Reproductor de música.

TENER TODAS LAS MEDALLAS

Si nos hacéis caso, terminaréis con más medallas que Michael Phelps.



ALREDEDOR DEL MUNDO:
- Completad todas las misiones.

TOP ACE:
- Derribad a Ukimori en tres minutos.

EXCELLENT ACE:
- Derribad a Orishima (misión 17) en cuatro minutos.

CAZADOR APLASTANTE:
- Destruid a Wolfram en seis minutos.

BAILARÍN ELEGANTE:
- Conseguid 200 muertes TMC.

BATEADOR DE TIERRA:
- Lograd 250 muertes en tierra.

BATEADOR AÉREO:
- Acumulad 500 muertes.

BATEADOR CELESTIAL:
- En esta ocasión debéis conseguir 800 muertes.

GUARDIÁN NOBLE:
- Preved el daño ocasionado al Wolfram.

GUARDIÁN BRAVO:
- Preved el daño ocasionado al Torrent.

EXPERTO EN PIEZAS:
- Recoged todas las piezas de fuselaje.

MAESTRO DE ARMAS:
- Reunid todas las armas.

COLECCIONISTA DE FUSELAJES:
- Recoged todas las pinturas.

COLECCIONISTA PERFECTO:
- Haceos con todos complementos posibles.

EL TONTOTRUCO

Just Dance

CONSEGUIR PUNTOS FÁCILMENTE

Id al menu principal y dirigid el mando a la esquina superior derecha; pulsad y agitad el Wiimote para conseguir puntos extra en la siguiente canción que hagáis.

En algunas canciones como por ejemplo en "Surfin' Bird", de The Trashmen, os pedirán que os mováis para conseguir puntos. En vez de mover todo el cuerpo, simplemente tenéis que agitar el Wiimote para conseguir puntos extra.



Wii Fit Plus

PUERTA SECRETA DE MI Wii

Entrad en la opción Mi Wii Fit Plus desde el menú de ejercicios, y así haréis aparecer una puerta en el Menú principal del juego para acceder directamente a dicha opción.



¿QUÉ ES UN MET?

Consumid un mínimo de 25 kcal en un día haciendo los ejercicios que queráis, y así haréis aparecer la opción ¿Qué es un MET? en el menú Mi Wii Fit Plus. El MET indica la cantidad de energía consumida en reposo.

CONSEGUIR EL PERRO GUÍA

Cuando estéis corriendo y os adelante un perro adelantad enseguida al guía para sustituirle por el perro.

NINTENDO DS

Alicia en el País de las Maravillas

DGAMER DESBLOQUEABLES
Registraos en la página del juego para obtener una cuenta DGamer y crear un avatar para desbloquear estos ítems. Las acciones que os indicamos a continuación podéis hacerlas en modo offline.
VESTIDO DE ALICIA Y ARMADURA DE ALICIA:
- Ganad todas las piezas de la armadura mágica.



VESTIMENTA DE ORUGA:
- Conseguid que Absolem se una al grupo.
VESTIMENTA DE CHESHIRE:
- Conseguid que Cheshire se una al grupo.
ABRIGO DE LIRÓN:
- Poned "3676" en la pantalla de contraseña.
VESTIMENTA DEL SOMBRERERO:
- Conseguid que el Sombrerero se una al grupo.
ORACULUM VIVO:
- Desbloquead todos los capítulos.
MAESTRO DE ROMPECABEZAS:
- Encontrad todas las piezas del mapa y explorad todas las ubicaciones del mapa.
VESTIMENTA DE LA GUARDIA ROJA:
- Venced a uno de los guardias rojos más duros.
CONEJO APURADO:
- Venced a 50 enemigos usando la habilidad "McTwisp's SLOW DOWN".
SALVADOR DE UNDERLAND:
- Venced al Jabberwocky!.
EL PARCHE DE STAYNE:
- Venced a Stayne doble.
EL MANTO DE STAYNE:
- Venced a Stayne simple.
ESPADA VORPAL:
- Encontrad la espada Vorpal.
RARO, SABIO Y MALICIOSO:
- Conseguid los tres personajes que faltan en el grupo.
LA CHAQUETA DEL CONEJO BLANCO:
- Terminad el capítulo 1.

Ben 10: Vilgax Attacks

NUEVOS MODOS DE JUEGO
Cada uno es más difícil que el anterior y pondrán a prueba vuestra destreza. Para acceder a todos ellos tenéis que completar el juego. Son los siguientes:
- Control Maestro.
- Modo Difícil.
- Modo Muy Difícil.

CONSEGUIR MÁS PERSONAJES
Para jugar con otros personajes además de Ben:
MR. SMOOTHY:
- Derrotadle en el modo Muy difícil.
LUPUS FERALIS:
- Acabad con él jugando en el modo Muy difícil.
ALBEDO:
- Derrotadle mientras jugáis en el modo Muy difícil.

Infinite Space

MODOS EXTRA DESBLOQUEABLES
Completad el modo Historia del juego (ojo, os llevará unas cuantas horas) y podréis conseguir estos dos modos de juego:
NEW GAME+:
- Es el modo Historia, pero con unos diseños de naves nuevos y, manteniendo el dinero y el nivel obtenido por vuestro personaje.
MODO EXTRA:
- Es un modo donde dispondréis de recursos limitados para cazar y conquistar los 13 sistemas.

Might & Magic: Clash of Heroes

COMPAÑEROS PARA EL GRUPO
A medida que se va completando cada capítulo del modo Historia se van desbloqueando compañeros para los personajes principales para la batalla rápida y los modos Multijugador. Cada uno de los personajes nuevos tiene sus propios hechizos únicos. Aquí os indicamos en qué consisten y cómo conseguirlos:
FINDAN/ ELFO:
- Golpea muy rápido: reduce el tiempo de carga para todas las formaciones a 1. Completad el capítulo 1 (Anwen).
VARKAS/ HUMANO:
- Espada Elrath: las lágrimas de la espada acometen contra las dos primeras filas enemigas. Completad el capítulo 2 (Godric).
MARKAL/ NO MUERTO:
- La marcha de la muerte: carga de inmediato contra todas las unidades de élite/



unidades del campeón. Completad el capítulo 3 (Fiona).
JEZEBETH/ DEMONIO:
- Trituradora de paredes: destruye las paredes enemigas y las unidades más próximas. Completad el capítulo 4 (Aidan).
CYRUS/ MAGO:
- Bastón de Explosia: ejerce un daño devastador a las unidades al tocar tierra, espera tres turnos, y luego explota para provocar más daños. Completad el capítulo 5 (Nadia).

Pokémon Oro Heart Gold

CONSEGUIR NUEVAS TARJETAS
Para desbloquear diversas tarjetas, tenéis que ganar estrellas en las tareas que os vais a encontrar en el juego. Estas estrellas son acumulables por tarea, hasta llegar a un máximo de 5.
TARJETA NEGRA:
- Ganad 5 estrellas.
TARJETA AZUL:
- Ganad una estrella.
TARJETA DE ORO:
- Conseguid 4 estrellas.
TARJETA DE PLATA:
- Lograd 3 estrellas.
TARJETA DE BRONCE:
- Acumulad 2 estrellas.

Pokémon Plata Soul Silver

CONSEGUIR NUEVAS TARJETAS
Al igual que el título de Oro, tenéis que conseguir estrellas para desbloquear las tarjetas.
TARJETA ROJA:
- Se empieza con ella.
TARJETA NEGRA:
- Lograd 5 estrellas
TARJETA AZUL:
- Acumulad 1 estrella.
TARJETA DE ORO:
- Conseguid 4 estrellas.
TARJETA DE PLATA:
- Haceos con 3 estrellas.



TARJETA DE BRONCE:
- Lograd 2 estrellas.

CONSEGUIR EL DEX NACIONAL
Para conseguirlo, venced a la Elite Four una vez e id al barco S.S. Aqua en la ciudad de Olivine.

Profesor Layton y la Caja de Pandora

DESBLOQUEAR LOS RETOS DE LAYTON
Los retos de Layton son los puzles más difíciles del juego. Una vez los tengáis, los encontraréis en la sección de bonus.
PUZLES 139,140,141. CASA DE LOS MÚSICOS:
- Arreglad la cámara y sacad fotos en los lugares en los que aparezca el ícono de la cámara. Luego, buscad las 3 diferencias entre cada foto.
PUZLES 142,143,144. CASA DEL MAESTRO DEL TÉ:
- Lograd todos los ingredientes del té para encontrar las diferentes infusiones. Luego, cuando cualquier personaje tenga gotas de sudor encima, dadle el té que os pida.
PUZLES 145,146,147. CASA AMANTE DE LOS ANIMALES: THE ANIMAL LOVER'S HOUSE:
- Conseguid que el hámster pierda peso. Os costará 30 pasos que el roedor pierda todo el peso que le sobra.
PUZLES 148, 149, 150. CADA SWEETHEART:
- Completad el juego.

CONSEGUIR TODOS LOS EXTRAS
Layton esconde unos cuantos secretos y si nos hacéis caso, descubriréis de qué se trata.
FICHAS DE PERSONAJE:
- Conseguid 2.500 picarats.
VOCES DE PERSONAJES:
- Lograd 4.000 picarats.
MÚSICA DEL JUEGO:
- Haceos con 3.500 picarats.
PELÍCULAS:
- Conseguid 4.500 picarats.
IMÁGENES:
- Reunid 3.000 picarats.

Wario Ware D.I.Y.

TODAS LAS LICUADORAS
Para conseguir todas las licuadoras para los juegos, haced lo que os indicamos aquí.



DIAMOND SOFTWARE: SHUFFLE:
- Jugad a los 90 juegos predefinidos al menos una vez en su licuadora respectiva.
DIAMOND SOFTWARE: ULTRA HARD:
- Conseguid 30 puntos en Diamond Software: Shuffle.
MIX ALL: MIRROR:
- Lograd 15 puntos en Diamond Software: Ultra Hard.
MIX ALL: SHUFFLE:
- Obtened 15 puntos en Diamond Software: Ultra Hard.
MIX ALL: ULTRA HARD:
- Alcanzad 15 puntos en Diamond Software: Ultra Hard.

PLAYSTATION 2

Coraline



■ **TODOS LOS CÓDIGOS**
Entrad en "opciones" desde el menú principal, después en "trucos", e introducid cualquiera de los códigos que os dejamos aquí. Respetad las mayúsculas y las minúsculas.
CHEESE:
- Coraline con ojos de botón.
WELL:
- Pasillos despejados.
BEETS:
- Salud ilimitada.
BELDAM:
- Saltarse los niveles.

Dragon Ball Z: Infinite World

■ **PERSONAJES Y TÉCNICAS**
Si queréis conocer todos los secretos de los Saiyan, abrid mucho los ojos y seguir nuestros consejos:
PERSONAJES Y TÉCNICAS DE LA SAGA SAIYAN:
- Completad la saga Saiyan del modo Historia.
PERSONAJES Y TÉCNICAS DE LA SAGA FRIEZA:
- Completad la saga Frieza del modo Historia.
PERSONAJES Y TÉCNICAS DE LA SAGA CELL:
- Completad la saga Cell del modo Historia.
PERSONAJES Y TÉCNICAS DE LA SAGA MAJIN BUU:
- Completad la saga Majin Buu del modo Historia.
PERSONAJES Y TÉCNICAS DE LA SAGA GT:
- Completad la saga GT del modo Historia.

■ **DESBLOQUEAR PERSONAJES**
Estos son los duros de pelar, los que no se desbloquean completando las sagas.
JANEMBA:
- Luchad dos veces con él, tras completar la saga "El otro" en el modo Historia.
BROLY:
- Ganadle tres veces con él, después de completar la saga "El otro" en el modo Historia.
COOLER:
- Luchad tres veces contra él, después de completar la saga "El otro" en el modo Historia.
BARDOCK:
- Completad cada una de las misiones en las que aparece Bardock, del modo Historia 2.
PIKKON:



- Derrotadle en el modo Historia 2.
FIGHTERS ROAD:
- Completad la misión del dragón y comprad la cápsula de la tienda.

DJ Hero

■ **ALGUNOS EXTRAS MUSICALES**
En el menú de trucos, introducid cualquiera de estos códigos.
5rTG:
- Desbloquea a DJ Z-Trip y sus mezclas.
D1G?:
- Desbloquea todos los artículos de Daft Punk.

Marvel Ultimate Alliance 2

■ **CONSEGUIR TODOS LOS EXTRAS**
Porque hasta los grandes superhéroes necesitan ayuda.
NIVEL 99:
↓, ↑, ←, ↑, →, ↑, ←, ↓
DINERO:
↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓
MÁS FUERZA:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, →, ←
MUNICIÓN Y SALUD INFINITAS:
↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↓
TODOS LOS PERSONAJES:
↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, →
AUMENTAR UN NIVEL (se puede usar hasta alcanzar el nivel 99):
↓, ↑, →, ↑, →, ↑, →, ↓
AUMENTAR 10 NIVELES (se puede usar hasta alcanzar el nivel 99):
↓, ↑, ←, ↑, ←, ↑, ←, ↓
DESBLOQUEAR TODOS LOS CARACTERES DENTRO DE LOS PUNTOS DE ACCESO SHIELD:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, →
DESBLOQUEAR TODAS LAS MISIONES DE BONUS EN STARK TOWER (usadlo antes de usar el de Munición y salud infinitas):
↑, →, ↓, ←, ←, →, ↑, ↑

Naruto Ultimate Ninja 5

■ **DIFICULTAD NARUTIMATE**
Tenéis que superar todos los desafíos de Gai (primera opción) en los campos de entrenamiento.

■ **MODO RPG DE SASUKE**
Completad el modo maestro y todas las misiones secundarias. Después ve a la sala donde vencisteis por primera vez a Sasuke y acceded al aura azul, que encontraréis allí.

■ **FORMAS SECUNDARIAS DE LOS PERSONAJES**
Para poder desbloquear la forma secundaria de los diferentes personajes del juego debéis completar el modo Historia. Luego, en modo Versus, pulsad R1 para ver la forma secundaria del personaje seleccionado. Naturalmente, esto sólo funcionara con los personajes que tienen forma secundaria.

■ **PERSONAJES DE NARUTO ULT. NINJA 3**
Comenzad el modo Historia de «Naruto Ultimate Ninja 5» con datos guardados de una partida de «Naruto: Ultimate Ninja 3», y obtendréis 100.000 yenes y todos los personajes este juego.

■ **PERSONAJES DE NARUTO ULT. NINJA 4**
Comenzad el modo Historia de «Naruto Ultimate Ninja 5» con datos guardados de una partida de «Naruto Ultimate Ninja 4», y obtendréis 100.000 yenes y todos los personajes de «Naruto Ultimate Ninja 4».

Rock Band 2

■ **TRUCOS PARA DAR CAÑA**
En el menú principal entrad en el apartado de Extras, luego en Modificar juego y después en Introducir código para "rockear" sin límite y darle la lata a los vecinos.
DETECCIÓN INCREÍBLE:
- Amarillo, Azul, Naranja, Amarillo, Azul, Naranja, Amarillo, Azul, Naranja.
DESBLOQUEAR TODAS LAS CANCIONES:
- Rojo, Amarillo, Azul, Rojo, Rojo, Azul, Azul, Rojo, Amarillo, Azul.



TRUCOS DE LOS LECTORES

Guitar Hero World Tour

Hola. Soy un chaval de 12 años que se gasta su paga en comprar la Hobby Consolas. Es la primera vez que os mando un truco, así que espero que la suerte esté de mi lado y me llegue una de esas camisetas que regaláis.

■ **VENTAJAS PARA EL JUEGO Y NUEVOS PERSONAJES**
Seleccionad "Introducir nuevo código" para introducir cualquiera de las secuencias de colores.
MODO PERFORMANCE:
- Amarillo (2), Azul, Rojo, Azul, Verde, Rojo (2).
LÍNEA ADICIONAL DE 6 TONOS:
- Verde, Rojo, Amarillo, Azul, Rojo, Amarillo, Azul, Verde.
SLIDE SIEMPRE:
- Verde (2), Rojo (2), Amarillo, Rojo, Amarillo, Azul.
PERSONAJE INVISIBLE:
- Verde, Rojo, Amarillo (3), Azul (2), Verde.
TODAS LAS CANCIONES:
- Azul (2), Rojo, Verde (2), Azul (2), Amarillo.
AT&T BALLPARK:
- Amarillo, Verde, Rojo (2), Verde, Azul, Rojo, Amarillo.
VOCAL FIREBALL:
- Rojo, Verde (2), Amarillo, Azul, Verde, Amarillo, Verde.
NICK:
- Verde, Rojo, Azul, Verde, Rojo, Azul (2), Verde.
JONNY VIPER:
- Azul, Rojo, Azul (2), Amarillo (3), Verde.
RINA:
- Azul, Rojo, Verde (2), Amarillo (3), Verde.
AARON STEELE:
- Azul, Rojo, Amarillo (5), Verde.

Julián Romero (e-mail)



PSP

Dante's Inferno



CONSEGUIR EL COMIC OCULTO

Completad el juego en cualquier nivel de dificultad, para desbloquear un Comic de Dante's Inferno.

DIFICULTAD INFERNAL

Completad el juego en cualquier nivel de dificultad.

OBTENER ALMAS ILIMITADAS

En ocasiones, Virgilio aparece en los puntos de guardado. Si os acercáis a él y presionáis R, os narrará una parte de la historia. Si volvéis a hacerlo, contará algo más y os dará algunas almas. Una vez obtengáis las almas guardad la partida y suicidaos o cargad la partida desde el punto guardado. Virgilio volverá a aparecer y obtendréis más almas. Realizad este truco las veces que queráis para ir consiguiendo almas. Otra forma de conseguir almas es en la Lujuria, donde la Emperatriz descansa su mano sobre el elevador y debéis tirar de las palancas de uno u otro lado de ese área. En vez de tirar de las palancas, seguid matando a los enemigos, que saldrán constantemente, para de esa forma obtener cuantas almas queráis.

Dead or Alive Paradise

CONSEGUIR ALGUNOS EXTRAS

Haced lo que os indicamos para conseguir estas opciones extra:



REGRESA A CASA MAÑANA:
- Completad el juego con cualquiera de las chicas y desbloqueareis esta opción en el Hotel.

PARAÍSO PRIVADO:
- Completad el juego con cualquiera de las chicas y desbloqueareis esta opción en el menú principal.

PLAYA BANDERA:
- Acumulad un total de 50 "Venus clips" desbloqueados en todo el juego, con cualquiera de las chicas.

RIO:
- Conseguid el ítem "Zack's Challenge" en el Hotel. Después id al casino, desafiad a Rio Blackjack, y ganad una partida de Blackjack.



Dissidia Final Fantasy

CONTRASEÑAS FANTASMA

Introducid estas claves en el menú de amigos para desbloquear fantasmas:

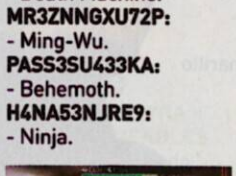
M8ATK2TCPAYA:
- Matoya.

CH4D9EN3A3TE3:
- Death Machine.

MR3ZNNGXU72P:
- Ming-Wu.

PASS3SU433KA:
- Behemoth.

H4NA53NJRE9:
- Ninja.



MAPE5REPE4T5:
- Ahriman.

6A3K2A538TS:
- Red Wing.

SF5AUS5WUJ39Y:
- Fusuya.

GU3RK3UG4AMP:
- Gilgamash.

6C6M6E6G6A6:
- Omega.

8TA9CQQTAC:
- Oltoross.

FGR3ET5KKJC:
- Siegfried.

PASS3CH3GC45:
- Yuffie.



P2KET4DTCW6:
- Cait Sith.

RJAGH5UE6NA7:
- Ragna.

SME4SA39SFAH:
- Seifer.

A3NASX6UXT7:
- Steiner.

VTS3RAPLVKE3:
- Vivi.

WRKA3KUMKRA:
- Wakka.

AK6ATR7ECD8N:
- Aaron.

469J3ELEVENWS:
- Shantotto.

LAXBU6GRA4U:
- Bash.

GTA Chinatown Wars

TODOS LOS EXTRAS DEL JUEGO

En mitad de la partida introducid cualquiera de las siguientes combinaciones de botones para conseguir el efecto deseado. Nota: se desactivará la opción de autoguardado.

ARMADURA:
- L1, L1, R1, X, X, ●, ●, R1.

TIEMPO NUBLADO:
- ↑, ↓, ←, →, ▲, ■, L1, R1.

REDUCE EL NIVEL DE BÚSQUEDA:
- R1, ▲, ▲, ■, ■, R, L1, L1.

ÁGUILA EXPLOSIVA:



- L1, R1, ▲, ■, ●, X, ↑, ↓.

TIEMPO MUY SOLEADO:
- ↑, ↓, ←, →, X, ▲, L1, R1.

NIEBLA:
- ↓, ←, →, ■, X, R1, L1.

SALUD:
- L1, L1, R1, ●, ●, X, X, R1.

HURACÁN:
- ↑, ↓, ←, →, X, ■, R1, L1.

INCREMENTA EL NIVEL DE BÚSQUEDA:
- L1, L1, R1, ■, ■, ▲, ▲, R1.

MUCHA LLUVIA:
- ↑, ↓, ←, →, ●, ▲, R1, L1.

TIEMPO LLUVIOSO:
- ↑, ↓, ←, →, ■, ●, L1, R1.

TIEMPO SOLEADO:
- ↑, ↓, ←, →, ●, X, L1, R1.



PAQUETE DE ARMAS 1:
- R1, ↑, X, ↓, ←, R1, X, →.

PAQUETE DE ARMAS 2:
- R1, ↑, ●, ↓, ←, R1, ●, →.

PAQUETE DE ARMAS 3:
- R1, ↑, ■, ↓, ←, R1, ■, →.

PAQUETE DE ARMAS 4:
- R1, ↑, ▲, ↓, ←, R1, ▲, →.

Half Minute Hero

DESBLOQUEAR MODOS EXTRA

Para darle un poco más de vidilla al juego.

HÉROE 3:



- Completad Héroe 300.

HÉROE 300:
- Terminad Caballero 30.

CABALLERO 30:
- Terminad Héroe 30, Rey Demonio 30 y Princesa 30.

REPRODUCTOR DE MÚSICA

Completad Héroe 3. Una vez lo hayáis conseguido, presionad el botón Select para abrir el reproductor de música.

NBA Live 2010



TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS

Introducid los siguientes códigos en el menú de opciones para conseguir los extras:

HDOGDRAWHOTICNS:
- Partidos clásicos Hardwood extras de los Cleveland Cavaliers, Golden State Warriors, Minnesota Timberwolves, Orlando Magic, Philadelphia 76e.

ADAODQAUIEINTS1:
- Zapatillas Adidas Equations.

ATCIADSSTSDHECF:
- Zapatillas Adidas TS Creators.

CEOBDABACARSTCY:
- Camisetas alternativas del Charlotte Bobcats' 2009/2010 Race Day.

IAPORCDIAN3EJIS:
- Zapatillas Jordan CP3 IIIs.

EMLARMEO06AJDSN:
- Calzado Jordan Melo M6s.

AONDSUILYJRSPXT:
- Zapatillas Jordan Sixty Pluses.

NDNBA1ROOAESDC0:
- Camisetas alternativas para los equipos Atlanta Hawks, Dallas Mavericks, Houston Rockets and Memphis Grizzlies.

NISHRAG1ROSMAD0:
- Camiseta alternativa



de los New Orleans Hornets' 2009/2010 Mardi Gras.

AOIEUCHRAHELGN:
- Zapatillas Nike Huarache Legions.

KK2TESAOSEPINRD:
- Zapatillas Nike KD 2s.

EPFNOZAEMINOLKI:
- Calzado Nike Zoom Flip'Ns.

ANDSICDSMATDNSR:
- Calzado TS Supernatural Commanders.

ARD8SISCDNATSTR:
- Zapatillas TS Supernatural Creators.

Resistance Retribution

DESBLOQUEAR ARMAS

Para evitar que los Quimera conquisten París, os decimos cómo haceros con todas las armas. Y es que, aunque los franceses nos tiren la fruta en la frontera, estos bichos son inmundos.

ARCO 1S-1K:
- Debéis tener todas la piezas Intel retribution.



GRANADAS DE PLASMA:
- Están hechas del mismo material que las teles pero para conseguirlas tendréis que conseguir todas las piezas ocultas Intel maquis.

MAGNUM HE .44:
- Haceos con las 167 piezas de Intel para poder usarlas.

XR-004 ALLURE:
- Conseguid todas las piezas Intel Cloven Lore. La recompensa merece la pena.



¡RÉSERVALO YA!
Naughty bEar
Armas favoritas: hachas, barbacoas, pistolas, katanas...
000431 685
Hobbies: ser malo... muy malo.
Crímenes: asalto y daños a la propiedad osuna.
¡Los osos amor-osos viven su Viernes 13!
¡Búscame en Facebook! Naughty Bear (Espanol)
www.naughtybearthegame.com
TOTALMENTE EN CASTELLANO
12
www.pegi.info
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
Artificial Mind & Movement
505 GAMES

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



No os penséis que me paso el día de fiesta. Kagotani y yo habíamos quedado para hablar sobre videojuegos, la cosa se fue animando y tomamos unas copas... él no pudo ni sacarme una foto.

La ventilación en Final Fantasy

@Hola Yen, me llamo Rafa Lucas y soy un gran seguidor de vuestra revista. Primero QUERÍA felicitaros, os llevo siguiendo desde que me compre la NES, imagínate. Por mis manos han pasado la Game Boy, Super Nintendo, Game Cube, la Playstation, y ahora soy poseedor de una PS3, aquí van mis preguntas a ver si las puedes contestar:

Mira, en estos tres meses de la muerte (los voy a llamar así por las grandísimas novedades que han sacado), me he pillado, «Darksiders», «Bayonetta», «Bioshock 2», «Final Fantasy XIII» y el último, el gran «God of War III». Mi pregunta es: ¿cómo es posible que «Final Fantasy», con unos gráficos increíbles, un juego que dura mas de 50 h., que tiene tantas secuencias con unos gráficos de lo mejorcito que he visto en una consola y tan juntas, no se encienda ni una sola vez el ventilador? En cuanto estoy jugando a cualquier otro juego mencionado antes, se encienden pronto (no he mirado el tiempo pero sobre 1 hora mas o menos y a todo meter), sé que no es problema de mi máquina, pues ya te digo que solo con poner cualquiera de los que tengo funcionan a la perfección (de momento y espero que sigan así por mucho tiempo je, je, je, je...)

No te sabría decir, si la consola funciona perfectamente no tiene por qué haber ningún problema. El ventilador se pone en marcha sólo cuando es necesario, quizá ha coincidido que en los momentos que jugabas con «Final» la consola no se había calentado lo suficiente.

He leído en algunas webs que quieren hacer un remake en alta definición de «Final Fantasy VII» ¿Sabes algo de eso?

Mira, los rumores sobre ese asunto no dejan de aparecer. Square un día dice que sí y al otro que no. Ahora parece que sí lo están valorando, ante la presión popular, pero hasta que no haya nada confirmado yo no me haría ilusiones.

Otra pregunta: cuando te pasas «Bioshock 2», no puedes volver a empezar con todas las armas, igual que en «Bioshock». ¿Van a sacar algún pack descargable como hicieron con «Bioshock»?, puesto que sacaron el pack con una actualización que te permitía empezar la partida con todo lo que habías conseguido al finalizar el juego.

De momento no se ha dicho nada, pero el juego acaba de salir. Es bastante probable que así sea. En breve tienes el pack «Rapture Metro Pack» que incluye 6 mapas nuevos y tres trofeos.



BIOSHOCK 2 METRO RAPTURE PACK será el primer contenido del juego descargable para PS3 y 360, que llegará en breve e incluirá 6 nuevos mapas, 3 trofeos y la opción "Rebirth" para los jugadores que hayan llegado al nivel 50.



STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA II ya tiene fecha de lanzamiento en USA, el 26 de octubre. No se ha confirmado si también será el día que salga en el resto del mundo.

¿La pregunta del mes?

¿Cómo está el panorama de los juegos musicales?

¡Hola, Yen! Hace un año no paraban de salir juegos musicales, pero veo que la cosa está muy parada, y temo que mis instrumentos empiecen a coger polvo en el trastero. ¿Van a salir más?

Por supuesto que sí, no te preocupes. Dentro de un mes podremos disfrutar con «Green Day Rock Band», centrado en este grupo de punk-rock. Y en el próximo E3 se van a presentar las nuevas entregas de las sagas «DJ Hero» y «Guitar Hero» para todas las consolas. Además todos los meses aparecen nuevos temas descargables a través de PS Network y Xbox Live. En Wii también podremos disfrutar de «Dance Dance Revolution Hottest Party 3», un juego de baile que saldrá en junio. En cuanto a «Singstar» y «Lips», el primero de ellos sigue creciendo en Internet, mientras que el mes pasado salió «Lips I Love 80´s».

M.A. Gallego (Madrid)

¡HABLA CON YEN!

Escribe tus cartas o e-mails a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS. C/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid. Indicando en el sobre: Teléfono Rojo
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

¿Me puedes decir la fecha exacta para «Star Wars: El Poder de la Fuerza II»?

Se ha anunciado que el juego estará disponible el 26 de octubre en los Estados Unidos. Pero todavía no se ha confirmado si es el mismo día que se pondrá a la venta en Europa.

Van a sacar los dos primeros «God of War» en HD en un Blu Ray para poder comprarlos sin la caja de Pandora?

Sí, ya los tienes disponible los tienes remasterizados a 720p por 40 euros.

Rafael Lucas

¿De verdad vale la pena comprarse el «SOCOM Fire Team Bravo 3»?

Si te gustan los modos multijugador, este juego te ofrece opciones para aburrir, y técnicamente está bastante bien. Eso sí, el modo historia es algo corto.

¿Hay alguna manera de que se graben los juegos de la PS3 y mandarlos a Youtube (gratuitamente, se entiende)?

Hay determinados juegos, como «Just Cause 2», que puedes hacerlo directamente desde la PS3. Si los juegos no lo permiten expresamente, no te recomendaría que lo hicieras, pues puedes estar violando la propiedad intelectual de los desarrolladores.

Pedro Solans



« CADA DÍA SALE UN RUMOR SOBRE UN POSIBLE REMAKE DE FINAL FANTASY VII PARA PS3, PERO A DÍA DE HOY NO HAY NADA CONFIRMADO »

Mandando videos a Youtube

@Hola, Yen. Me encanta esta sección y por eso me la miro siempre:

¿«Just Cause 2» o «GTA Episodes from Liberty City»? La demo de «Just Cause 2» que publicaron me ha encantado pero «GTA» siempre me ha gustado...

Si ya has jugado a «GTA IV» yo seguiría explorando su universo con los nuevos episodios.

Encantado con Monster Hunter

@¡Hola Yen! es la cuarta vez que escribo espero que con éxito (ya sabes, nunca darse por vencido...). Soy un gran forofo de la saga «Monster Hunter» y tengo una pregunta en el modo cooperativo a pantalla partida.

¿Sabes si cada uno de los jugadores podrá tener su propio personaje? ¿O será un personaje principal y un ayudante predeterminado?

No, cada uno tiene su propio personaje, es una de las características del juego.

Por último, vi en vuestra revista que se esta desarrollando un «Monster Hunter» para PC o Xbox. ¿Sabes cuándo saldrá mas o menos? y ¿Sabes si saldrá algún juego más para PSP o PS3? muchas gracias.

Están en desarrollo «Frontier Online» para 360 y «Portable 3rd» para PSP, y por tanto no se saben las fechas todavía.

Jaime Ronceri



MONSTER HUNTER FRONTIER será el debut de la saga en Xbox 360, una versión del juego que salió en 2008 para PC. El juego se lanzará en verano en Japón, y aún no se sabe si llegará a Europa. Será un juego online que, al menos en Japón, implicará un coste mensual de suscripción, al igual que el de Wii.

Esperando un nuevo FIFA

@¡Hola, Yen! Sigo vuestra revista desde hace algunos años. La descubrí por casualidad cuando estaban operando a mi madre y necesitaba despejarme, así que bajé al quiosco que había abajo en el hospital y vi vuestra revista... Creo que fue amor a primera vista (ja, ja, ja). ¡Desde entonces no me la pierdo! Gracias a vosotros me he aficionado mucho más a los videojuegos. Bueno vamos al grano. Tengo un par de preguntas.

¿Por qué cambiaron la fecha de salida de «Red Dead Redemption»? Yo ya estaba impaciente para finales de Abril... ¡ahora

Más variedad, por favor

José Antonio Vargas

"...nos parece imprescindible que se produzca esta bajada en el precio de venta de cartuchos. Los usuarios de consolas no tenemos un poder adquisitivo tan alto como para disponer de una media de 10.000 ptas cada mes para adquirir juegos. El reajuste es pura ley de mercado ante la menor demanda. Las consecuencias: mas calidad en los juegos y a mejores precios."

Esto venia escrito en la revista nº42 de 1995 de marzo. Cuando este último mes fui todo ilusionado a comprar mi revista, y la abrí y pasaba hojas, y mas hojas, me desilusioné bastante. Solo juegos para PS3 y Xbox 360. ¿Dónde están el resto? ¿Dónde están las demás plataformas que anuncia en la portada? ¡En aquella revista de marzo, había novedades desde la página 54 hasta la 119! Y variedad de juegos y de plataformas convivían, con mayor o menor éxito. Hoy día voy a por mi revista o a la tienda a por un juego, y lo único que me encuentro es que mi bolsillo sigue lleno porque no obtengo esa variedad de juegos. ¿Y en Wii? Solo juegos de apuntar y romper ladrillos. ¿Qué hay de PSP? Ni oigo ni veo. ¿Nintendo DS? Salvando los inmortales «Pokémon» y las pocas aventuras, no encontramos demasiado.
La culpa: LA PIRATERÍA.

Yen: No te falta razón, pero la solución es complicada. Y consolas como DS lo están pasando bastante mal.

Resolvemos tus dudas y nos hacemos eco de tus opiniones.



En defensa de FF XIII

Albert Grau

¡Saludos! Escribo porque oigo rumores sobre «Final Fantasy XIII», sobre que no se volverá a invertir tanto en un juego o sobre los jugadores que tanto están criticando este juego porque es pasillero o solo controlas un personaje en las batallas, etc... A las compañías decirles que los listones están para superarlos y si ya anunciamos de antemano que para las próximas ocasiones no lo haremos tan bien.... vamos mal, así que la próxima vez podrían invertir un poco más y aprovechar para doblarlo que ya hubiera sido el acabose. Y a los jugadores descontentos decirles que este juego acerca jugadores no tan roleros y que no disponen de demasiado tiempo (casual) a probar esta experiencia. Yo no me ubico en ninguno de los dos sectores pero para ser sincero he flipado con este juego, el primer día dediqué 10 horas del tirón para conocer mas de los personajes, de la historia, ver los sorprendentes escenarios, los efectos de las caras de los personajes. En fin que me ha gustado mucho. Así que apreciemos esta maravilla, que como todos los juegos podríamos ajustarlo mas a otro tipo de gustos pero también podría haber sido una castaña como los de Wii o el XI. Enhorabuena a los creadores y gracias.

Yen: El mes pasado un lector criticaba el juego y esta vez tú lo defiendes. Como veis, a veces un juego puede crear opiniones de lo más dispares. Eso es bueno.

« FIFA 10 HA VENDIDO DIEZ MILLONES DE UNIDADES DESDE SU LANZAMIENTO, ASÍ QUE EA SEGUIRÁ LANZANDO NUEVAS ENTREGAS »

tendremos que esperar aún más! ¿Sabes si antes sacarán una demo del juego para Xbox 360? Y, ¿Vendrá en más de un DVD? es que como en vuestro reportaje decís que los escenarios son tan grandes...

Fue por cuestiones puramente estratégicas, porque el juego está totalmente acabado. Tranquila, que solo han sido 3 semanas más y ya lo tienes a la venta. Viene en un solo DVD.

¿Cuando va a salir ‹L.A.Noire›? ¡Lo espero con gran expectación e impaciencia! ¿Sabéis su precio y si va a salir para Xbox 360? ¿Tendrá modo multijugador?

Sale en otoño para PS3 y 360. No se ha dicho nada aún sobre el multijugador.

He oído rumores de que EA Sports no va a hacer más FIFAs... que el ‹FIFA 11› será el último... ¿Es cierto?

Para nada. ¿Tú crees que van a dejar de hacer un juego que ha vendido 10 millones de copias en la última entrega?

Y por último... me compré el ‹Fifa 10› y ahora va a salir el del mundial pero... ¿De verdad aporta algo nuevo o va a ser más de lo mismo pero con las selecciones? Es que si no va a aportar nada nuevo en la jugabilidad pues no sé si merece la pena comprarlo.

Pues ya viste el análisis el mes pasado... tú misma, como siempre depende de sí el tema del mundial te mola mucho, porque la jugabilidad es la misma.

Ana Quesada (Barcelona)

Contenidos descargables

@Hola, Yen. Llevo años leyendo vuestras revistas y es la primera vez que os escribo. Tengo varias dudas sobre varios juegos y me gustaría que me las respondierais. Espero que publiquéis mis dudas, me serían de gran ayuda. Ah, por cierto, gran trabajo por la revista.

Bien, la primera pregunta trata sobre los packs de mapas descargables que se anunciaron para ‹Call of Duty MW2›. ¿Qué se sabe de ellos?, ¿Qué precio tendrán?

El pack Estímulo ya está a la venta para ambos formatos. En Xbox Live cuesta 1200 MP y en PS3 a 14 euros. En junio saldrá el pack Resurgence en 360.

La segunda pregunta es sobre el contenido descargable de la edición coleccionista de ‹God of War III›. Una vez descargado, ¿qué debo hacer para ponerme los trajes especiales? ¿Tengo que pasarme antes el juego?

No, en el pack habrás visto un cupón con un código. Solo tienes que canjearlo en la PS Network y ya tienes el contenido disponible.

Esta pregunta es sobre el nuevo ‹Zelda› de Wii. ¿Se sabe algo nuevo? y, lo que es más importante, ¿Hay imágenes?

No se sabe nada nuevo, salvo que Miyamoto apuntó que podría usar el Vitality Sensor. Pero espera solo un mes, porque lo podremos ver en el E3.

Mi última pregunta es sobre ‹Gran Turismo 5›. Tras todos sus retrasos, ¿Hay una fecha fija para este grandioso juego?

Yamauchi ha declarado hace unos días que el desarrollo está al 90%... que es lo mismo que dijo en enero con otras palabras ("Nos queda el 10%"). En fin, confiemos en que en el E3 salgamos de dudas.

Diego García

Quiere comprar una Xbox 360

@Hola, soy vuestro lector de hace tiempo y me gustaría que me respondierais estas dudas, Yen.

Tengo una PS2, DS y PS3 y tengo planteado comprarme una



GRAN TURISMO 5 sigue sin tener fecha definitiva de lanzamiento. Se espera que el juego llegue este año, pero han sido tantos retrasos que sigue sin estar claro. Estas pantallas nocturnas han sido las últimas imágenes publicadas.

Xbox 360. ¿Es buena idea o no? Los juegos son muy parecidos...

Bueno, algunos son parecidos pero muchos otros son exclusivos, como «Halo», «Forza», «Gears of War», «Alan Wake»...

¿Me podéis decir juegos exclusivos o funciones de Xbox 360 que no tenga PS3?

Pues juegos, los que te acabo de decir junto con otros que puedes ver en nuestra sección de recomendados. Y funciones, Xbox tiene su propia plataforma online, Xbox Live, que funciona a las mil maravillas (aunque la versión Gold cuesta 60 euros al año y no tiene navegador de internet), disco duro extraíble y... en breve «Project Natal».

¿Cuándo saldrá Xbox 720 o como se llame? Es por esperarme.

No quiero aventurarme antes del E3 no sea que me cuele, pero en principio lo único que puede suceder es que Microsoft lance una versión de la consola (quizá tipo Slim) que incluya el Natal de serie, pero no una Xbox 720.



MITHRA es uno de los mejores juegos independientes, es decir, creados por usuarios no profesionales, que hay disponibles en Xbox Live. Sus creadores no perciben ninguna remuneración por publicarlos. ¿Para cuándo el capítulo 2?

« PUEDE QUE SE ANUNCIE UNA VERSIÓN DE 360 TIPO SLIM QUE INCLUYA EL NATAL, PERO NO SERÁ UNA NUEVA CONSOLA TIPO XBOX 720 »



DOMINUS SKIN es uno de los trajes de Kratos que vienen con la Edición Especial del juego.

¿Qué es un juego indie? Creo que es un juego creado por los usuarios pero, ¿cómo, y si se puede ganar dinero creándolos?

Efectivamente son juegos realizados por los usuarios, y ellos mismos los suben informando sobre su contenido adulto. Ni les cuesta dinero (salvo por la licencia del programa de desarrollo) ni les pagan por ello. Solo si Microsoft considera que el juego es muy bueno puede proponer a sus creadores distribuirlo en la sección Arcade.

Carlos García

Sobre juegos exclusivos

@Hola Yen, me encanta vuestra revista, es la mejor sobre videojuegos (pero no en plan pelota), la mejor de verdad. Bueno, espero que me publiques esta vez, que llevo ya varios intentos. A ver si esta vez hay suerte.

He leído algo sobre que los responsables de «Modern Warfare» van a dejar esta saga. Si esto es cierto, ¿quiere decir que no habrá mas títulos de «MW»? ¿Continuará la saga otra compañía? ¿Y si no es así queda descartado un «Modern Warfare 3»?

Los derechos seguirán siendo de Activision, y visto el éxito de la saga sería una sorpresa que no continuaran con la línea «Modern Warfare». Como este año lo toca a la otra vía (que ya tiene nombre, «Call of Duty Black Ops»), tienen tiempo de plantearlo. Se ha rumoreado que Bungie, que se ha asociado con Activision, podría ser una candidata, pero ellos mismos ya lo han desmentido.

Leí vuestro suplemento de «Final Fantasy XIII» y estoy bastante interesado, pero nunca he jugado a ningún «Final Fantasy». ¿Es recomendable para novatos?

A ver, ningún «Final Fantasy» es un juego para alguien que no haya jugado nunca, pero es cierto que este último es el más comercial y asequible de todos (como muchos han criticado). Sigue siendo rol puro, así que ▸▸

vuestra OPINIÓN

Actualizaciones en PS3

Fernando Gálvez

Hola señores consoleros. Soy un fiel seguidor de vuestra revista y siempre he estado muy ligado a este mundo, sobre todo a las "maquinas" de SONY. Tengo la PS1, la PS2, la PS3 y la portátil de SONY y siempre me he considerado un afortunado por haber apostado por estas consolas y en especial, por haber confiado en SONY. Pero últimamente, desde que me compre la PS3 con todos mis esfuerzos cada vez estoy mas desilusionado con ellos. Desde el primer día he disfrutado mucho con mi consola, pero es muy triste que tengan tantos problemas con las actualizaciones. ¿Por qué cada vez que actualizan no puedo jugar online, o se me cuelgan los juegos, o se me queda la pantalla en negro? No es justo, creo que nos hemos gastado muchas pelas para no poder disfrutar como debe de ser. ¿Porque los señores de SONY no prueban mas tiempo las actualizaciones? Querría que alguna vez salieran los señores fabricantes a pedir disculpas y fueran ellos lo que respondieran y explicaran todos estos errores. Por último, gracias de antemano por ser así de buenos profesionales.

Yen: Está bien que Sony pida disculpas, alguna vez lo han hecho, pero lo que tienen que hacer es evitar de una vez que surjan estos problemas.



valora tus gustos y tu experiencia. Eso sí, es un juegazo.

Estoy algo disgustado con que «Splinter Cell: Conviction» sea solo para Xbox 360 porque me había ilusionado mucho. Esto me lleva a pensar, ¿por qué muchos juegos que antes eran también de PS2 son exclusivos ahora de 360 o que algunos contenidos descargables solo pertenecen a una consola siendo el juego para varias plataformas?

Ay, amigo, bienvenido al maravilloso mundo de las exclusividades. Las compañías de hardware pagan a las desarrolladoras para disponer de juegos o contenidos en exclusiva (temporal o definitiva) para sus respectivas consolas con el fin de vender más máquinas y dar más alicientes a sus usuarios.

Me quiero comprar una televisión pero con esto del 3D no sé si esperar. ¿Cuál me recomiendas para mi PS3 que sea de unas 32" mas o menos? ¿Y algunos altavoces para conectarlos a la tele mediante HDMI?

Como comenté el mes pasado, cualquiera que tenga más de 100 Hz o "modo videojuegos" y en Full HD. Las de 3D aún van a tardar, al menos para estar a un precio asequible. En cuanto a altavoces, baratos y con calidad digna, Logitech X-530 5.1. Si tienes pasta, pilla el amplificador Yamaha DSP AX 763 SE con sonido Dolby True HD 7.1 y dos entradas HDMI por 350 euros y luego le añades los altavoces que quieras (o puedas...).

Julio González



RAGE será lo nuevo de Id Software, un shooter en primera persona para PS3 y 360 que saldrá en 2011. Las primeras imágenes muestran una calidad sobresaliente, y su multijugador promete ser algo nunca visto.

« ES DÍFICIL SABER QUÉ ORIENTACIÓN TENDRÁ EL PRÓXIMO FINAL FANTASY. CUANDO SE VEA EL ÉXITO QUE HA TENIDO ESTE, DECIDIRÁN »

La calidad de Darksiders

@ Hola Yen, soy un viejo lector desde que tuve mi Mega Drive. Ahora tengo una Wii y unos cuantos años más, pero estoy a punto de comprarme una PS3 y quería hacerte unas preguntas:

Recuerdo que «Darksiders» tuvo una buena crítica en la revista, sin embargo no está en la lista de recomendados... ¿Crees que es un juego muy inferior a «God of War III» o «GTA IV», que no valdría la pena gastar dinero en él habiendo estos títulos? Hablando de prioridades, claro...

«Darksiders» es un muy buen juego, te lo aseguro. No alcanza el nivel de los dos títulos que mencionas, pero por muy poco. Te aseguro que no te va a decepcionar si te lo compras. En Los Recomendados por desgracia no tenemos sitio para poner todos los juegos que nos gustaría.

Tengo una hermana de unos 10 años y estoy intentando introducirla en el mundo de los videojuegos. ¿«Little Big Planet» podría ser una buena opción para que se inicie una principiante? ¿O le resultará muy difícil?

Sin duda, le va a encantar y a estimular.

La principal razón por la que voy a comprar la PS3 es mi fanatismo por «Final Fantasy» (mi favorito es el IX), y leí con cierto temor aquello de la "occidentalización" de la saga. ¿Crees que será una tendencia definitiva o sólo un rasgo propio de «FF XIII»?!

No sabría decirte. La idea de Square es que la saga venda lo más posible, de ahí su occidentalización, pero con los japoneses nunca se sabe.

Carlos García

Lo nuevo de ID Software

@ Qué tal Yen?, Os leo desde hace muchos años y tengo una duda que me quita el sueño.

Soy un gran fan de «Doom» y «Quake», ¿sabes si ID Software está trabajando en algo?

Pues sí, el juego se llama «Rage» y es un shooter en primera persona con una pinta espectacular que saldrá en 2011 para PS3 y 360. Tendrá una ambientación post-apocalíptica y la gente de ID promete que su multijugador será espectacular.

Anselmo Gracia



LOS ALTAVOCES LOGITECH X-530 5.1 son una buena opción para lograr un sonido digital en 5.1 para nuestros juegos a un precio muy asequible (75 euros), sin necesidad de amplificador. Otras opciones son ya bastante más caras.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ ¿SE TIENE ALGUNA IDEA DE COMO VA A SER «FINAL FANTASY XV»? ES QUE NO ME HE COMPRADO «FFXIII» PORQUE HE OÍDO QUE SALDRÁ «FFXV».

Yen: Pues yo que tú ya descartaba el XV porque el XVI está a la vuelta de la esquina, como quien dice... Qué curioso, por esa regla de tres nunca te habrás comprado ninguno.

@ ¿QUÉ CONSEJO ME DARÍAS PARA HACER MIS ANÁLISIS DE JUEGOS? QUE ES MI ILUSIÓN ...

Yen: Ponles a todos un 100, así nunca te arrepentirás de haberlos comprado.

@ HOLA ¿CÓMO ESTÁN? SOY UN FIEL LECTOR DE SU PUBLICACIÓN AKI EN MÉXICO. TENGO UN PS2 Y UN PS3 UN CUBO Y XBOX 360.

Yen: Pues yo tengo un DS, un lápiz, un PSP y un abrelatas. ¿Dibujo un bodegón con ellos?

@ HOLA, YEN, ME LLAMO ADRIÁN ¿SABES SI ESTÁ PLANEADO SACAR UN VIDEOJUEGO DEL TÍO LA VARA? (YO ME LO COMPRARÍA)

Yen: Sí, lo van a sacar. Será un juego de acción al estilo «Devil May Cry», con la vara como arma principal, combos de insultos varios y el Capitán Fanegas como enemigo final. Una joya.



@ YEN, ¡¡YA SÉ QUIÉN ERES!! ¡¡¡ERES JACKIE CHAN!!!

Yen: En todo caso sería Jackie Yen... nada, seguid intentándolo, majos.

@ HOLA YEN, TÍO SABIO QUE RESPONDE PREGUNTAS, MENUDO TRABAJO MAS CHULO EL TUYO.

Yen: "Tío sabio que responde preguntas"... Me gusta, lo pondré a partir de ahora como profesión.

JUEGOS PARA MÓVILES

Con el nuevo «FIFA», llevar a España a la final del Mundial de Sudáfrica está al alcance de nuestro dedo. Ah, y si no sois "futboleros" no os preocupéis, porque también os traemos juegos de velocidad y aventuras.

EL JUEGO DEL MES

precio: 6 € · compañía: ELECTRONIC ARTS · género: FÚTBOL
dónde descargarlo: Apple Store
Móviles compatibles: iPhone e iPod Touch.







1. LOS PARTIDOS destacan por su elevado ritmo y la posibilidad de trenzar todo tipo de jugadas.
2. EN EL MODO CAPITÁN manejamos a un único futbolista personalizado, al que vamos "potenciando" con cada partido.
3. LA AMBIENTACIÓN nos mete de lleno en la Copa del Mundo. ¡Hay que animar a muerte a la Roja!



EN iPHONE TAMBIÉN "PODEMOS"

2010 FIFA WORLD CUP

Si no podéis esperar a que empiece el Mundial, os proponemos calmar vuestras ansias en cualquier parte con este simulador.

EL MUNDIAL DE FÚTBOL DE SUDÁFRICA está a punto de comenzar, y para conmemorar tan esperado acontecimiento los chicos de Electronic Arts nos traen un nuevo «FIFA» totalmente centrado en esta competición, aunque ampliando el número de selecciones a 105, incluidas las 32 clasificadas. A este amplio número de equipos tenemos que sumar 6 modos de juego, entre los que destacan la Copa Mundial (con el mismo funcionamiento que la real), los partidos multijugador (ya sea vía Wifi o Bluetooth) y el modo Capitán, en el que manejamos a un jugador.

LAS NOVEDADES RESPECTO A «FIFA 10», aparte de la ambientación "mundialista", no son demasiado grandes. La base del juego es la misma, aunque se ha mejorado el sistema de control, que ahora cuenta con tres botones en lugar de dos y con un joystick táctil que se centra automáticamente donde toquemos la pantalla. Estos dos detalles unidos a unos ligeros retoques en la física del balón y en la IA de los jugadores hacen que los partidos sean más jugables y dinámicos.

El mismo trato ha recibido el apartado gráfico, levemente mejorado, y que, pese a ser mejorable en algunas animaciones, cumple bien su cometido. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	87
SONIDO	85
DURACIÓN	90
DIVERSIÓN	89

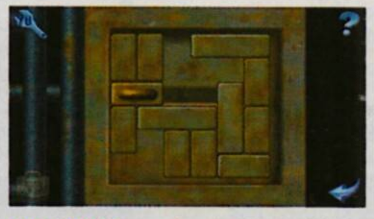
Valoración Las mejoras en el control hacen que los partidos tengan más posibilidades, aunque se echan en falta más novedades respecta a «FIFA 10».

PUNTUACIÓN FINAL 88

■ precio: 5,49 € ■ compañía: UBISOFT ■ género: AVENTURA GRÁFICA
■ dónde descargarlo: Apple Store

■ Móviles compatibles
iPhone e iPod Touch



AL TOCAR en la pantalla observamos pistas, cogemos objetos o conversamos.

LOS PUZLES usan la pantalla táctil y algunos tienen bastante miga.

UN JUEGO DE LOS DE ANTES

BROKEN SWORD

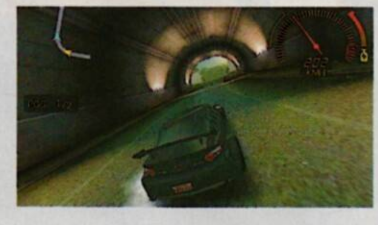
Por esta aventura parece que no pasa el tiempo, y es que a pesar de tener casi 15 años vuelve a estar de estreno.

ESTA MÍTICA AVENTURA GRÁFICA se estrena en iPhone con una conversión directa de la entrega que ya vimos en Wii, y que incluye nuevos puzles y situaciones respecto al título original. El sistema de control funciona a la perfección gracias a la pantalla táctil y, además de su genial historia, destaca su buen apartado técnico, con un aspecto de dibujos animados y las voces originales en castellano. Eso sí, si ya lo habéis jugado en Wii u otra plataforma tened en cuenta que es idéntico.

valoración La conversión es perfecta y resulta indispensable para los amantes de las aventuras gráficas. Lástima que no incluya alguna novedad. **85**

■ precio: 10 € ■ compañía: ELECTRONIC ARTS
■ género: VELOCIDAD ■ dónde descargarlo: APP Catalog

■ Móviles compatibles
Palm Pre



LA VELOCIDAD es muy alta y las carreras tienen mucho ritmo.

CARRERA, persecución, eliminación... los modos son variados y divertidos.

LA VELOCIDAD LLEGA A PALM

NFS UNDERCOVER

La actualización de Palm ha traído nuevas funciones... y unas carreras en las que vale casi cualquier cosa.

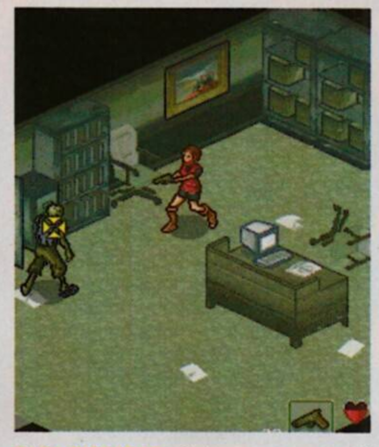
MÁS DE 20 COCHES REALES, 6 modos de juego y distintos tipos de pruebas, como carreras o persecuciones, nos esperan en la versión de «NFS Undercover» para Palm Pre. Con un buen aspecto en 3D, aunque ligeramente inferior a la entrega para iPhone, las carreras mantienen el ritmo frenético y el excelente sistema de control inclinando el dispositivo, lo que le convierte en un estupendo arcade de velocidad y demuestra que Palm Pre puede dar mucho de sí.

valoración Carreras frenéticas, gráficos en 3D, sistema de control preciso... Sin duda el mejor título de velocidad con el que cuenta Palm Pre. **89**

■ precio: 3 € ■ compañía: CAPCOM ■ género: AVENTURA
■ dónde descargarlo: Portal wap de Orange, Vodafone y Movistar

■ Móviles compatibles
Consultar modelos





LA COLABORACIÓN es vital para resolver los distintos puzles del juego.

PARA DISPARAR sólo hay que apretar el botón cuando la mira se vuelva amarilla.

TERROR DE BOLSILLO

RESIDENT EVIL: UPRISING

¿Queréis volver a la comisaría de «RE 2» y vivir otra aventura? Pues adentraos con nosotros en Raccoon City.

CLAIRE REDFIELD Y LEON KENNEDY protagonizan este juego, que nos relata acontecimientos nunca desvelados de la segunda entrega de «Resident Evil». Desde una perspectiva isométrica, nuestra misión es alternar entre uno y otro personaje para explorar a fondo cada estancia de la comisaría en busca de pistas, llaves o sencillos puzles mientras acabamos con todos los zombis que nos salgan al paso. La idea es buena, pero el desarrollo es poco profundo y se hace algo repetitivo.

valoración Se agradece el intento por volver a los orígenes de la saga, pero le falta algo de acción y le hubiera venido genial ser más variado. **82**

ENVÍA TUS DUDAS

Si tienes dudas sobre móviles escribe a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS. C/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid. Indicando en el sobre: Planeta móvil
- movil.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Juegos anti-crisis

¡Buenas! Hace unos meses recomendasteis aquí varios juegos de iPhone a 0,79 €, y algunos eran muy buenos. ¿Podéis recomendarme más?

Hola David. Tus deseos son órdenes y pasamos a recomendarte algunos juegos económicos: Para empezar puedes probar con **«Angry Birds»**, un sencillo juego en el que tienes que disparar pájaros con un tirachinas para acabar con los cerdos que pueblan la pantalla. Su mecánica es tan sencilla como adictiva. Por otro lado, y si te gustan los juegos clásicos, no puedes perderte la versión del mítico **«Pang»**. Ya más actual, tienes el original **«Fruit Ninja»**, en el que hay que cortar fruta deslizando el dedo como si fuera una katana o **«Trenches»**, un divertido y desenfadado arcade de guerra ambientado en una particular Primera Guerra Mundial.

David Díaz (e-mail)

NOTA: En el número del mes pasado informábamos a un lector que la actualización del sistema operativo Android 2.1 para HTC Hero iba a estar disponible a finales de abril, que era la fecha oficial en el momento de escribir esta sección. Lamentablemente, unos días después del cierre de edición HTC anunció que esta actualización iba a sufrir un retraso hasta el mes de junio. ¡Disculpad las molestias!

LISTAS

Nuestros favoritos

1. Metal Gear Solid Mobile (N-Gage)
2. GTA: Chinatown Wars (iPhone)
3. N.O.V.A (iPhone)
4. Resident Evil 4 (iPhone)
5. God of War: Traición
6. One (N-Gage)
7. Metal Slug M3
8. The Secret of Monkey Island (iPhone)
9. Real Football 2009 (iPhone)
10. Modern Combat: Sandstorm (iPhone)



RESIDENT EVIL 4
Este mes os hemos ofrecido el análisis de «RE: Uprising», que ningún fan de la saga debe perderse. Pero el rey indiscutible de la serie en dispositivos móviles sigue siendo el genial «Resident Evil 4» para iPhone e iPod Touch.

Los más descargados

MOVISTAR
1. Reto Mental 3
2. Pro Evolution Soccer 2010
3. Bubble Bash 2

VODAFONE
1. Pasapalabra 2
2. Monopoly Gran Edición
3. Sonic Unleashed

ORANGE
1. Los Sims 3
2. Need For Speed Shift
3. Risk



PES 2010
Se nota que la Copa del Mundo está a la vuelta de la esquina, porque este mes han aumentado las descargas de «Pro Evolution Soccer 2010». ¡Esperemos que nuestra selección le ponga tanto empeño como vosotros!

Los móviles recomendados por HC



1 iPHONE Desde 39 € (Movistar)



2 NOKIA N97 Desde 19 € (Movistar)



3 SONY ERICSSON W595 Desde 19 € (Vodafone)



4 NOKIA N95 Desde 189 € (Vodafone)



5 SAMSUNG F480 Desde 0 € (Orange)



6 HTC HERO Desde 0 € (Orange)



7 LG NEW CHOCOLATE BL20 Desde 19 € (Yoigo)

NOTICIAS MÓVILES

NUEVOS MÓVILES DE MICROSOFT

Tras meses de dimes y diretes, por fin Microsoft ha desvelado los detalles de sus futuros terminales móviles. Bajo el nombre de **Kin One** y **Kin Two** encontraremos dos teléfonos totalmente enfocados a la integración con las redes sociales y la reproducción multimedia. Ambos contarán con teclado QWERTY, cámara de 5 y 8 MP, respectivamente, y pantalla táctil. El resto de sus posibilidades las iremos conociendo en los próximos meses hasta su lanzamiento en otoño.



PRO EVOLUTION 2010, EN JUNIO EN iPHONE

Konami ha anunciado que en junio tendremos en la Apple Store una versión para iPhone e iPod Touch de **«Pro Evolution Soccer 2010»**. El juego, que ha sido creado en los estudios de París, tendrá gráficos en 3D y, según aseguran sus creadores, conservará el intuitivo sistema de control y la esmerada inteligencia artificial que caracteriza a la saga. Además, esta versión contará con los principales modos de juego se sus "hermanas mayores", incluidas las licencias de la Champions y la Europa League.

iPHONE 4G FILTRADO

Imaginad que estáis en un bar y os encontráis abandonado en la barra nada menos que un prototipo funcional del nuevo iPhone 4G. Parece ciencia ficción ¿verdad? Pues eso es justo lo que le pasó a un ciudadano anónimo de EEUU, al que le faltó tiempo para vender el terminal a un conocido portal Web, donde destaparon algunas de sus novedades, como la incorporación de Flash y cámara delantera, una pantalla de mayor tamaño y un diseño menos redondeado... ¡Menuda cara se le debió quedar a Steve Jobs!

NUEVOS JUEGOS PARA PALM

Ajeno a los movimientos financieros de la compañía, que ha sido comprada por HP, el catálogo de aplicaciones de Palm sigue creciendo cada día. Dos de los últimos títulos en estrenarse han sido las versiones de **«Real Football 2010»** y **«Guitar Hero 5»**, unos juegos más que consolidados en otras plataformas móviles, y que seguro no van a defraudar a los usuarios de WebOS. Podéis haceros con ellos a través del "Market" de Palm.

MÁS SONIC EN iPHONE

Después de la reedición de **«Sonic The Edgehog»** que disfrutamos hace unos meses, ahora podemos continuar con la saga gracias al estreno de su segunda parte. Con un aspecto y desarrollo clavados al original de Megadrive, esta nueva versión para iPhone mantiene todo el encanto de este mítico título, así como su jugabilidad a prueba de bombas. Lo podéis bajar la APP Store por 4,99€.

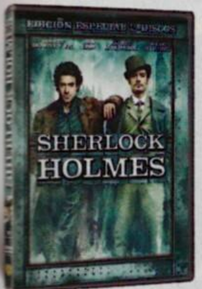


MUCHO MÁS



ESTRENOS

DVD





Sherlock Holmes

- Género **Acción**
- Protagonistas **Robert Downey Jr., Jude Law, Rachel McAdams...**
- Director **Guy Ritchie**
- Precio **21,95 € (Ed. Especial)**
- También en Blu Ray **25,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Demostrando unas habilidades para luchar tan letales como su intelecto, Holmes y su inseparable Watson deben derrotar a Blackwood, un nuevo enemigo, y abortar un plan demoníaco que podría destruir el país.
EXTRAS DVD: Sherlock Holmes reinventado, Diseñando el Londres Victoriano, Perfeccionando el acento de Sherlock Holmes...





Ninja Assassin

- Género **Acción**
- Protagonistas **Rain, Naomie Harris, Ben Miles, Rick Yune...**
- Director **James McTeigue**
- Precio **17,99 €**
- También en Blu Ray **28,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★☆☆☆

ARGUMENTO: Los realizadores de "Matrix" y "V de Vendetta" nos presentan a Raizo, uno de los asesinos más terroríficos del mundo. Adiestrado desde su infancia para ser un ninja del clan secreto Ozunu, es perseguido por sus compañeros y por Sho Kosugi, el mismísimo cerebro del plan. En su huida estará junto a una agente de la Europol que tiene pruebas de que el gobierno paga al clan para cometer asesinatos.
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas.





Saint Seiya: The Lost Canvas

- Género **Acción**
- Protagonistas **Pegaso, Hades, Atenea, Unicornio, Aries...**
- Director **Osamu Nabeshima**
- Precio **19,95 €**
- También en Blu Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★☆☆☆

ARGUMENTO: En esta precuela de la famosísima "Caballeros del Zodiaco" se nos cuenta cómo, doscientos años atrás, el joven Tenma se convierte en el nuevo Caballero de Pegaso, mientras que su amigo Alone descubre que es la siguiente encarnación de Hades y la joven Sasha toma el papel de Atenea. Todo ello da pie a una nueva lucha de poder que desencadenará la Guerra Santa.
EXTRAS DVD: Ficha técnica, ficha artística, Notas de producción...

MÚSICA

AC/DC - Iron Man 2

La mítica banda australiana AC/DC se alía con el Hombre de Acero en la banda sonora de "Iron Man 2". El disco es en realidad un recopilatorio que incluye 15 canciones del grupo, entre las que se incluyen éxitos de la talla de "Highway to Hell", "Thunderstruck" o "Back in Black".

- Compañía **Columbia**
- Precio **21,95 €**



LIBROS

La segunda vida de Bree Tanner

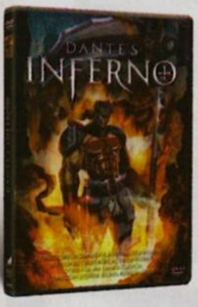
Stephenie Meyer nos cuenta en esta novela la historia de un vampiro de la saga "Crepúsculo el nacimiento del ejército de vampiros que deb ir al encuentro de Bella Swan y la familia Culle

- Editorial **Alfaguara**
- Precio **14,95 €**

VIDEOJUEGOS



ESTRENOS
DVD



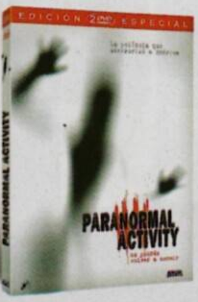
Dante's Inferno

- Género **Acción**
- Protagonistas **Dante Allghieri, Beatriz...**
- Director **Varios**
- Precio **17,99 €**
- También en Blu Ray **24,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Después de acompañarle en nuestra consola mientras bajaba al infierno para salvar a su amada Beatriz, ahora Dante hace sus pinitos en el mundo del cine de animación. En este disco podemos encontrar las 6 visiones del infierno que nos proponen otros tantos directores.
EXTRAS DVD: 5 secuencias animatic, Tráiler del juego de Electronic Arts... *



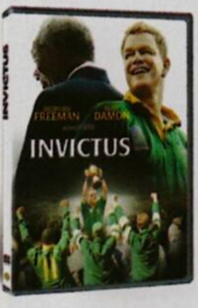
Paranormal Activity

- Género **Terror**
- Protagonistas **Katie Featherston, Micah Solat, Mark Fredrichs...**
- Director **Oren Peli**
- Precio **18 € (Edición Especial)**
- También en Blu Ray **30 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Rodada con un presupuesto de tan solo 11.000 dólares, "Paranormal Activity" nos cuenta la historia de una joven pareja que se muda a una nueva casa en un barrio de clase media. Cuando se dan cuenta de que en su nuevo hogar hay una extraña presencia que les acecha por las noches, deciden colocar una cámara en su dormitorio para captar lo que ocurre...
EXTRAS DVD: Final alternativo, Reacciones de la audiencia... *



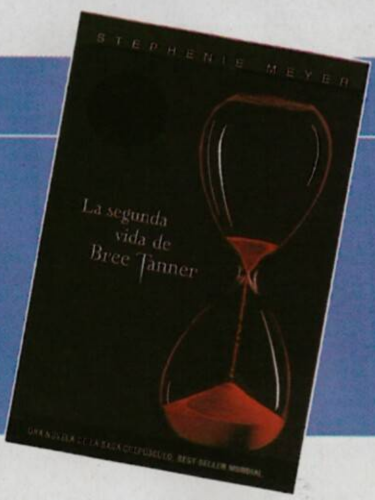
Invictus

- Género **Drama**
- Protagonistas **Morgan Freeman, Matt Damon...**
- Director **Clint Eastwood**
- Precio **17,95 €**
- También en Blu Ray **25,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Poco después de que Nelson Mandela saliera de la cárcel y se convirtiera en presidente de Sudáfrica, el país organizó el campeonato del mundo de rugby después de años de exclusión debido al apartheid. Con la ayuda de Francois Pienaar, capitán de la selección sudafricana, Mandela impulsó y utilizó este evento para acabar con la división entre la población blanca y negra.
EXTRAS DVD: Matt Damon juega al rugby, La música de "Invictus"... *



CINE

Kick-Ass

Dave Lizewski, un adolescente neoyorquino apasionado de los cómics, decide comprarse por Internet un traje de buzo amarillo y verde y convertirse en el superhéroe Kick-Ass. A pesar de todas las adversidades que debe superar, acaba convirtiéndose en un auténtico fenómeno.

- Productora **Universal**
- Estreno **4 de junio**



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



UNA JERINGUILLA DE EVE PARA ALEGRARTE EL DÍA

Bueno, tampoco os flipéis, que lo de la alegría viene por lo que le molará tenerla a los fans de la saga «Bioshock». Además, tiene una luz azul que se enciende pulsando el botón de arriba. Que sepamos, no sirve para usar plásmidos como en el juego...

Más información en: www.vistoenpantalla.com

Precio: 29,58 €



AHORA A LOS RABBIDS LES HA DADO POR HACER DEPORTE

Los conejos más locos estrenan una nueva colección de figuras. Consta de 30 distintas, y nos los muestra haciendo deporte... a su manera. Se compran en quioscos, y también es posible encontrarlas en packs de 4 y de 6 figuras.

Más información en: http://losrabbidsinvadenelmundo.es

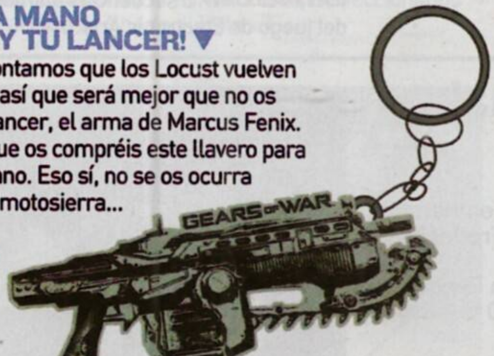
Precio: 3 €

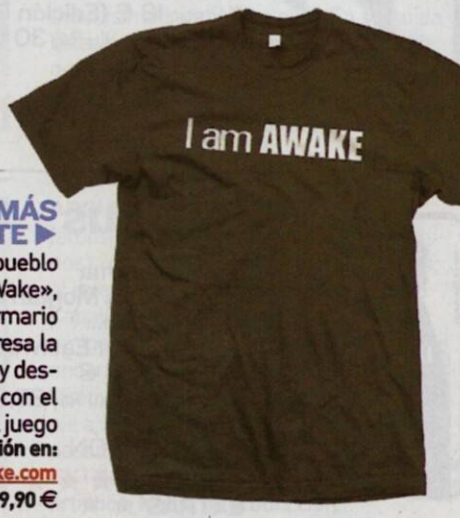
TEN SIEMPRE A MANO TUS LLAVES... ¡Y TU LANCER!

En este número os contamos que los Locust vuelven en «Gears of War 3», así que será mejor que no os separéis nunca del Lancer, el arma de Marcus Fenix. Nuestro consejo es que os compréis este llavero para llevarla siempre a mano. Eso sí, no se os ocurra abrir la puerta con la motosierra...

Más información en: www.skynet-shop.com

Precio: 5,95 €





EMPIEZA EL DÍA DE FORMA GALÁCTICA

¿Qué es lo próximo después de jugar a «Lego Star Wars»? Pues tener en la mesilla un despertador como este, que viene con figuras de Chewbacca, un soldado imperial e incluso una torreta láser.

Más información en: www.thinkgeek.com

Precio: 23 €



LA CAMISETA MÁS INQUIETANTE

El misterio de Bright Falls, el pueblo donde se desarrolla «Alan Wake», llega también a vuestro armario con esta camiseta. Lleva impresa la leyenda "I am awake" ("estoy despierto"), un juego de palabras con el título y el argumento del juego

Más información en: http://store.alanwake.com

Precio: 19,90 €

MANGA Y CÓMIC

Hero Tales

La autora de la exitosa Full Metal Alchemist firma esta obra, que nos cuenta las aventuras de la organización del Dragón Azur, un grupo de héroes que lucha contra un malvado emperador. Para ello tienen humanos con poderes especiales.

Publicado por: Norma Editorial
Precio: 7,50 €



Century: 1910

Una nueva historia para la Liga de los Hombres Extraordinarios, a cargo del siempre eficaz Alan Moore. Estos atípicos héroes han de enfrentarse a dos nuevas amenazas: un asesino en serie y una misteriosa secta.

Publicado por: Planeta-deAgostini
Precio: 4,95 €



UNITED STATES OF AMERICA

VISA GRANTED

LOS ANGELES
14 - 6 - 2010

DEPARTAMENTO DE INMIGRACIÓN DE LOS ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA

Este visado autoriza a Daniel Quesada, redactor de la revista Hobby Consolas, a asistir a la feria E3 de Los Angeles, donde se descubrirán las principales novedades de los próximos meses. El objeto de su visita será hacer un súper-reportaje sobre temas como los que detallamos a continuación:

-Nuevas formas de jugar: PlayStation Move, Project Natal, Wii Vitality Sensor, Nintendo 3DS...

-Presentación de los títulos más esperados: Gran Turismo 5, Metal Gear Solid Rising, Halo Reach, Castlevania Lords of Shadow, F1 2010...

-Entrevistas con personalidades de la talla de Shigueru Miyamoto.

Este permiso incluye también la autorización para tomar las mejores fotos de ambiente.

Los Angeles, California.

Sigue el E3 en directo a través de HOBBYNEWS.es

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

DIRECCIÓN DE ARTE
Abel Vaquero

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez, Patricia Gamo, Carlos Hergueta, Carlos Villasante, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Luis M. Galán, Raúl Barrantes

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN: C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA.
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 07/2010

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por ojd

Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

ARI Asociación de Revistas de Información